

PELIKASVATUS VARHAISNUOREN JA VANHEMMAN ARJESSA

*Siinä on kaksi puolta; miten me kasvatetaan
lapsiamme elämään pelimaailmassa tai mi-
ten pelit kasvattaa meidän lapsia.*

LAHDEN
AMMATTIKORKEAKOULU
Sosiaali- ja terveysala
Sosiaalialan koulutusohjelma
Sosiaalipedagoginen aikuistyö
Opinnäytetyö AMK
Syksy 2015
Minna Pajulahti

Lahden ammattikorkeakoulu
Sosiaalialan koulutusohjelma

PAJULAHTI, MINNA:

Pelikasvatus varhaisnuoren ja vanhemman arjessa

Sosiaalipedagogisen aikuistyön opinnäytetyö, 75 sivua, 5 liitesivua

Syksy 2015

TIIVISTELMÄ

Tämä opinnäytetyö käsittelee digitaalisia pelejä ja niiden pelaamisen todentumista aikuisen ja varhaisnuoren arjen pelikasvatuksessa. Toimeksiantajana on toiminut Sosiaalialan osaamiskeskus Verso ja opinnäytetyö on tehty Sosiaalialan osaamiskeskus Versossa vuosina 2013–2015 toteutussa ja Terveystieteiden ja hyvinvoinnin laitoksen (THL) rahoittamassa Päijät-Hämeen ”Paikallisia palveluja ongelmapelaamiseen” -aluepilotissa.

Opinnäytetyö on tutkimuksellinen ja sen tarkoituksena on tehdä tunnetuksi digitaalista pelaamista sekä siihen liittyvää arjen pelikasvatusta, tarjoten siten tukea vanhempien sekä ammattilaisten kokonaisvaltaiseen ehkäisyyn ja haittoja vähentävään työhön. Opinnäytetyön tavoitteena on kartoittaa, miten vanhempien digitaalinen pelilukutaito näkyy arjen käytännöissä sekä osana varhaisnuoren ja aikuisen välistä pelikasvatussuhdetta. Tämän opinnäytetyön kohderyhmänä ovat 10–15-vuotiaiden varhaisnuorten huoltajana toimivat vanhemmat.

Tutkimus on laadullinen ja aineiston hankinta on toteutettu teemahaastatteleamalla kahta eri ryhmää, jotka koostuivat viidestä äidistä ja kolmesta isästä. Aineisto on analysoitu hyödyntäen sisällönanalyysimenetelmää.

Opinnäytetyön tulokset osoittivat, että alati muuttuva digitaalisten pelien ympäristö oli asettanut haasteita opinnäytetyön aineistohankintaan osallistuneiden vanhempien pelikasvatukselle. Vanhemmilla oli tiettyjä puutteita pelilukutaidoissa sekä tietotaidon että asenteiden osalta. Erityisen haastavaksi koettiin pelien sisältöosaaminen, jonka edessä koettiin keinottomuutta. Yhteiskunnan eri toimijoiden tulisi toimia vahvemmin vanhempien tukena peli- ja mediakasvatuksen suhteen ja tähän tarvitaan ammattilaisten pelikasvatusosaamisen vahvistamista.

Jatkotutkimuskohteena olisi hyödyllistä kuunnella eri nivelvaiheissa olevien nuorten omakohtaisia kokemuksia heidän pelikäytännöistään sekä pelaamisen motiiveista. Tärkeää olisi myös kuulla ammattilaisten näkökulmia siitä, miten digitaalinen pelaaminen näkyy heidän työssään.

Asiasanat: digitaaliset pelit, digitaalinen pelaaminen, varhaisnuoret, pelilukutaito, pelikasvatus

Lahti University of Applied Sciences
Degree Programme in Social Services

PAJULAHTI, MINNA:

Early adolescents and parental
digital games education at homes

Bachelor's Thesis
in Social Pedagogy for work with adults
Autumn 2015
ABSTRACT

75 pages, 5 pages of appendices

This bachelor's thesis focuses on digital games and digital games education at homes. The thesis is associated with The Centre of Expertise on Social Welfare Verso in the city of Lahti and is done within the Päijät-Häme regional pilot project "Local services for problematic gaming" financed by the National Institute for Health and Welfare during the years 2013–2015.

The purpose of the thesis is to raise awareness around digital games and gaming as it comes up in the parent-child games education and to provide support for preventive games education both for parents and professionals.

The objective of this thesis is to study the state of parental digital games literacy and how this is reflected in the domestic child-parent practices and games education. The target group of this study consists of guardians of early adolescents, 10–15 years of age.

This study is qualitative by nature and the material was collected with focus group theme interviews. Totally five mothers and three fathers were interviewed by using the half-structured theme interview method. The research material was then analysed utilising a content analysis framework.

The results showed that the rapidly changing environment of digital games had been challenging for the parents' domestic games educational practices. The interviews revealed certain shortcomings in the state of parental games literacy in both knowhow and attitudes. Insufficient capability to understand the nature and potential influences of games contents were experienced as the most challenging factor and the interviewed parents would have needed more tools to master this. This study stated that the different state actors should give additional support to parents both regarding the games and the overall media education. Therefore, capabilities of professionals should be improved and updated on a continuous basis.

Future research could study both adolescents' and young adults' points of views on digital gaming practices and motives as well as the professionals' attitudes, knowhow and experiences of the subject.

Key words: digital and video games, digital gaming, early adolescents, games literacy, digital games education

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	1
2	OPINNÄYTETYÖN LÄHTÖKOHDAT	3
2.1	Tutkimustarve	3
2.2	Toimeksiantaja	4
2.3	Tarkoitus, tavoite ja kohderyhmä	5
2.4	Tiedonhaku	6
3	DIGITAALINEN PELAAMINEN JA VARHAISNUORET	8
3.1	Digitaaliset pelit ja pelaaminen	8
3.2	Varhaisnuoren kehityopsykologia ja vanhemmuus	9
3.3	Varhaisnuorten kehitykselliset valmiudet	11
3.4	Kasvatus hyvinvoinnin ja sosiaalisen pääoman lähteenä	12
4	PELIKASVATUS	14
4.1	Vanhempien pelilukutaito osana pelikasvatusta	14
4.2	Varhaisnuoren pelilukutaidon edistäminen	15
4.3	Kasvattaja portinvartijana: kun on aihetta huoleen	16
5	TUTKIMUKSEN TOTEUTTAMINEN	18
5.1	Laadullinen tutkimusote	18
5.2	Ryhmähaastattelut	19
5.3	Sisällönanalyysi	20
5.4	Aineistonhankinta	20
5.5	Aineiston analyysi	22
6	TULOKSET	24
6.1	Digitaaliset pelit arjessa	24
6.1.1	Pelaaminen vuorovaikutuksellisena toimintana	25
6.1.2	Mobiililaitteiden kasvava merkitys	27
6.2	Vanhempien pelilukutaito	28
6.2.1	Pelilukutaidolliset valmiudet	28
6.2.2	Vanhempien oma pelaaminen	28
6.2.3	Asenne pelaamista kohtaan	29
6.3	Pelikasvatus haastatelluissa kodeissa	30
6.3.1	Pelikasvatukseen liittyvät säännöt ja niistä keskustelu	31
6.3.2	Missä pelaaminen tapahtuu	34

6.3.3	Vanhempien ja lasten yhdessä pelaaminen	35
6.3.4	Mahdolliset tauot	36
6.4	Pelikasvatuksellisesti huomioitavia seikkoja	36
6.4.1	Lapsen oma persoonallisuus ja pelilukutaito	36
6.4.2	Pelaamisen hyötynäkökulmia	38
6.4.3	Pelaamisen haittapuolia	40
6.4.4	Ulkopuolinen apu	42
6.5	Toimivat pelikasvatuksen käytännöt	42
7	JOHTOPÄÄTÖKSET	46
8	POHDINTA	51
8.1	Varhaisnuorten digitaalisen pelaamisen todentuminen perheissä	51
8.2	Vanhempien asenteet ja valmiudet pelikasvatukseen	54
8.3	Vanhempien pelilukutaito ja pelikasvatus arkielämässä	56
8.4	Eettisyys ja luotettavuus	58
8.5	Tulosten hyödynnettävyys ja jatkotutkimus	60
8.6	Opinnäytetyöprosessi	63
	LÄHTEET	65
	LIITTEET	

Liite 1. Otos toteutetusta tiedonhausta

Liite 2. Teemahaastattelurunko

Liite 3. Äitien haasteet varhaisnuoren pelikasvatuksessa

Liite 4. Varhaisnuoren pelaamiseen vaikuttavia tekijöitä

Taulukot

Taulukko 1. Haastateltujen vanhempien sukupuoli ja tiedot lapsista

Kuviot

Kuvio 1. Perheen ekologinen viitekehys

1 JOHDANTO

Medialla on keskeinen rooli länsimaisen ihmisen arjessa. Aiemmin selvässä suosikkimedian asemassa oli televisio, nykyisin verkkopohjaiset digitaaliset pelit ja pelaaminen ovat yhä tärkeämpi osa mediakulttuuria. (Matikainen 2008, 64.) Mobiililaitteiden ja liikkuvan Internet-yhteyden nopea kehitys ja yleistyminen ovat lisänneet pelien saatavuutta, saavutettavuutta sekä helppoutta ja mahdollistaneet näin pelaamisen yhä useammalle (Crawford 2012, 151–152).

Pelaaminen aloitetaan nykyään jo ennen kouluikää (Suoninen 2014, 35–37). Aiemmin tietokonepelaajat nähtiin yksinäisinä teinipoikina, nyt pelaaminen on valtavirran ajanvietettä, sukupuolesta ja iästä riippumatta (Crawford 2012, 64). Pelaajien keski-ikä on yli 37 vuotta ja lähes puolet pelaajista on naisia (ESA 2012, 3; Mäyrä & Ermi 2013, 3).

Tietotekniikkaa soveltava media on erittäin vetovoimaista kaiken ikäisille, silti digitaalisten pelien on todettu vetoavan juuri lapsiin ja nuoriin. Pelaamisen on todettu olevan hyvin intensiivistä etenkin varhaisnuoruudessa. (Brunborg 2012, 201; Medierådet 2013, 35; Lahikainen, Mälkiä & Repo 2015, 269.) Varhaisnuorten kognitiiviset taidot ovat kuitenkin vielä kehittymässä ja he tarvitsevat edelleen aikuista media- ja pelisisältöjen tarkasteluun ja tulkintaan (Kuss, van Rooij, Shorter, Griffiths & van de Mheen 2013, 1988). Onkin tärkeää huomioida pelaaminen sekä yhteiskunnan tasolla että perhe- ja yksilökohtaisesti (Pelitaito 2015, 3).

Digitaalisten pelien pelaamista ohjaavat suositusikärajat, silti käytännön vastuussa ovat vanhemmat. Pelikasvatuksen merkitys muun kasvatuksen osana on yhä tärkeämpää. Yleisen mediakasvatuksen tavoin pelikasvatuksen tulee tähdätä lapsen ja nuoren valikoivan ja pelikriittisen arviokyvyn kasvuun. Näin pyritään ehkäisemään kasvavan ja kehittyvän lapsen tunne-elämän ongelmia sekä sosiaalisia ja käyttäytymisriskejä. Vanhempien tulee pitää huolta lasten ja nuorten kohtuullisesta ja soveltuvasta mediankäytöstä. (Mustonen 2004, 186–187.)

Ongelmalliseksi digitaalinen pelaaminen saattaa muodostua, mikäli siihen käytetään liiallisesti aikaa. Silti tärkeää on myös pohtia lapsen ja nuoren pelaamisen tapoja, intensiteettiä, motiiveja, valintoja sekä vaikutuksia yksilötasolla. (Griffiths 2010, 121; Hellström, Nilsson, Leppert & Aslund 2012, 1381–1885.) Tämän ymmärryksen kautta voidaan panostaa ehkäisevään ja haittoja vähentävään työhön (Kuss & Griffiths 2012, 15). Tutkijat ovat kuuluttaneet vanhempien kasvatusvastuun lisäksi yhteiskunnan vastuuta tukea vanhempien jaksamista uusien keinojen avulla (Lammi-Taskula & Salmi 2014, 157). Tästä johtuen pelikasvatustyö tulee nähdä kokonaisvaltaisena, siihen tulee osallistua vanhempien tukena kaikkien lapsen ja nuoren lähikehitysyhteisön osapuolten ja työ tulee aloittaa jo varhaiskasvatuksen parissa.

Tämän opinnäytetyön aiheena on digitaalinen pelaaminen, siihen liittyvä pelilukutaito sekä pelikasvatus. Opinnäytteessä tutkitaan kodeissa tapahtuvaa pelikasvatusta ja kohteena ovat 10–15-vuotiaiden varhaisnuorten vanhemmat. Opinnäytetyön aineistonkeruu toteutettiin vanhempien ryhmähaastatteluilla. Opinnäytetyö on tehty osana THL:n rahoittamaa Päijät-Hämeen aluepilottia ”Paikallisia palveluja ongelmapelaamiseen”, jota hallinnoi Sosiaalialan osaamiskeskus Verso Lahdessa.

2 OPINNÄYTETYÖN LÄHTÖKOHDAT

Digitaaliset pelit ja pelaaminen on suhteellisen uusi ilmiö, jonka merkitystä, laajuutta ja vaikutuksia on vasta vähitellen alettu ymmärtämään. Aiemmat aiheen sisällä tehdyt tutkimukset ovat muun mediatutkimuksen tapaan keskittyneet pitkälti pelaamisen määriin ja sisällön vaikutuksiin. (Lahikainen ym. 2015, 24.) Syinä tähän ovat tutkijoiden mukaan ilmiön ominaisuuksien ja sisällön monimutkaisuus ja määrittelemättömyys sekä myös puutteelliset tutkimuspanokset (King, Delfabbro & Griffiths 2010, 1–2).

2.1 Tutkimustarve

Digitaalisen pelaamisen pelikasvatuksesta on vain vähän aiempaa tietoa, samoin kuin pelaamisen ilmentymistä perheissä osana arjen vuorovaikutusta (Lahikainen ym. 2015, 17). Suomessa yli 99 prosenttia 10–19-vuotiaista pelaa verkkopelejä ainakin satunnaisesti (Karvinen & Mäyrä 2011, 35). Näin ei ole ollut heidän vanhempiensa lapsuudessa, mikä luo haasteita eri sukupolvien yhteiselle ymmärrykselle ja kasvatukselle (Pelitaito 2015, 4–5).

Mediakasvatuksen tutkimus yleensä on keskittynyt pitkälti varhaiskasvatuksen sekä opetustoimen kasvatukseen ja opetukseen, silti tietoa ja keinoja tarvitaan myös nuorisotyön ja muun vapaa-ajan toiminnan sekä etenkin vanhempien kasvatustyön tueksi (Pekkala, Pääjärvi, Palsa, Korva & Löfgren 2013, 33–34). Tietoa tulisi myös jakaa vanhempien tueksi sosiaali- ja terveysalalla osana ehkäisevää ja korjaavaa työtä (Pelituki 2014, 16).

Tietoyhteiskunnan muutokset tuovatkin tullessaan tarpeita uudentlaiselle ehkäisevälle työlle. Viime vuosina on lisääntynyt tieto toiminnallisista riippuvuuksista, kuten internet- ja peliriippuvuuksista ja niiden synnyn yhteyksistä mm. puutteelliseen kasvatussuhteeseen. (Griffiths, King, & Demetrovics 2014, 1; Griffiths 2015c, 7.) Erityisen alttiita verkkopohjaisille riippuvuuksille ovat varhaisnuoret (Kuss ym. 2013, 1988). Tutkimustulosten mukaan ongelmallinen liikapelaaminen voi aiheuttaa rahapelaamisen kaltaista riippuvuutta, joka voidaan todentaa myös muutoksina aivojen neurologi-

sisä rakenteissa (Griffiths 2010, 120; King, Haagsma, Delfabbro, Graddis & Griffiths 2013, 335; Granic, Lobel & Engels 2014, 68).

Pelaaminen on alkanut valtavirtaistua ja sen myötä on yleistymässä pelaamisen positiivisia puolia sekä vastuullista pelaamista korostava kulttuuri (Griffiths 2015b, 46–47; Pelitaito 2015, 5). Pääsääntöisesti 90–95 prosentilla lapsista pelaaminen ei muodostu riskiksi (Griffiths 2009, 5; Kuss ym. 2013, 1987). Ammattilaisten keskuudessa tarvitaan lisää tietotaitoa, jota voidaan jakaa eteenpäin kertomalla terveistä ja vastuullisista pelitavoista. Näin lisätään eri osapuolten kykyä hyödyntää pelien mahdollisuuksia ja toisaalta tunnistaa haitalliseen pelaamiseen johtavaa käyttäytymistä. (Griffiths 2015b, 46; Pelitaito 2015, 5.)

2.2 Toimeksiantaja

Opinnäytetyö on toteutettu osana Terveystieteiden ja hyvinvoinnin laitoksen vuosina 2013–2015 rahoittamaa Päijät-Hämeen aluepilottia ”Paikallisia palveluja ongelmapelaamiseen”. Pilotin tarkoituksena on lisätä asiakasosallisuutta, kehittää ongelmapelaajien ja heidän läheistensä olemassa olevia tuki- ja hoitopalveluja sekä laajentaa paikallisten ammattilaisten tietopohjaa ja osaamista. (Sosiaalialan osaamiskeskus Verso 2015.) Aluepilotin toteuttajana toimii Sosiaalialan osaamiskeskus Verso, joka on osa Päijät-Hämeen sosiaali- ja terveyshuollon kuntayhtymää (PHSOTEY 2015). Tämän opinnäytetyön ohjaajana toimeksiantajan puolelta toimii Päijät-Hämeen aluepilotin projektipäällikkö Helena Heinonen.

Alustava ajatus opinnäytetyön aiheelle nousi esiin keväällä 2014 Sosiaalialan osaamiskeskus Versossa työharjoittelun yhteydessä. Syksyllä 2014 valmistui osana Päijät-Hämeen aluepilottia Nina Kaiturin sosionomi AMK opinnäytetyö ”Ongelmapelaajan kohtaaminen – Työntekijän kokemuksia asiakassuhteen muodostumisesta ja dialogisesta vuorovaikutuksesta”. Ongelmapelaamisen yhteydessä tarkastellaan usein lähtökohtaisesti rahapelaamista. Viimeaikoina on kuitenkin noussut vahvasti esiin tarve tutkia myös digitaalisen pelaamisen ominaispiirteitä ja siihen liittyvää pelikasvatusta osana kokonaisvaltaista ehkäisevää työtä (Pelitaito 2015, 2; THL

2015). Tämä opinnäytetyö täydentää Päijät-Hämeen aluepilotin ongelmapelaamisen kokonaiskenttää digitaalisen pelaamisen osalta. Työssä on lähestytty aihetta perhelähtöisesti tuottaen tietoa digitaalisesta pelaamisesta sekä perheiden pelikasvatuksesta ja nostamalla sitä kautta esiin perheiden ehkäisevän työn ja varhaisen tuen tarpeita.

2.3 Tarkoitus, tavoite ja kohderyhmä

Opinnäytetyön tarkoituksena on tehdä tunnetuksi digitaalista pelaamista ilmiönä ja tuoda esiin arjen pelikasvatuksen tärkeyttä, jotta vanhempien sekä lasten ja varhaisnuorten kanssa työskentelevät ammattilaiset osaisivat paremmin hyödyntää ja edistää pelikasvatusta osana perheiden kokonaisvaltaista ehkäisevää ja haittoja vähentävää työtä. Tarkoituksena on myös lisätä vanhempien ja ammattilaisten kykyä tunnistaa terveen sekä epäterveen pelaamisen ja pelikasvatuksellisen vuorovaikutuksen eroja sekä edistää soveltuvaa pelikasvatusta.

Opinnäytetyön tavoitteena on kartoittaa, millaista on varhaisnuorten ja vanhempien vuorovaikutus liittyen digitaalisen pelaamiseen ja pelikasvatukseen, minkälaista on vanhemman pelilukutaito sekä minkälaisia toimivia käytänteitä perheissä on ja miten nämä edesauttavat toimivan pelikasvatussuhteen syntymiseen ja ylläpitämiseen.

Tutkimuskysymyksiä ovat:

- Miten nuorten digitaalinen pelaaminen näkyy perheiden arjessa?
- Mitkä ovat vanhempien asenteet ja valmiudet pelikasvatukseen? sekä
- Miten vanhempien pelilukutaito ja pelikasvatus todentuvat arjessa?

Varhaisnuorella tarkoitetaan tässä opinnäytetyössä 10–15-vuotiaista nuorta. Kohderyhmänä ovat vanhemmat, joilla on kasvatussuhde yhteen tai useampaan 10–15-vuotiaaseen varhaisnuoreen. Lapsuuden ja nuoruuden ikärajat vaihtelevat tutkimuksittain ja tilastoittain. Mediankäyttöä ja pelaamista käsittelevissä kotimaisissa ja kansainvälisissä tutkimuksissa on ikähaitari usein määritelty tähän haarukkaan johtuen mm. kehityopsykologi-

sista tekijöistä sekä pelaamisen intensiteetistä. (Medierådet 2010, EU Kids Online 2011 & ISFE 2012, 24–27, Pääjärvi 2012, 9 mukaan; Lahikainen ym. 2015, 269–170.)

Opinnäytetyön tulokset esitellään sosiaali- ja terveysalan ammattilaisille Sosiaalialan osaamiskeskus Verson järjestämässä avoimessa tilaisuudessa ja aiheesta kootun sähköisen esitysmateriaalin on tarkoitus toimia sekä vanhempien että kasvatustyötä ja perheiden hyvinvointityötä tekevien ammattilaisten työn tukena.

2.4 Tiedonhaku

Nykyinen pelitutkimus kattaa eri tiedekuntia, lähestymistapoja ja näkökulmia. Tämä opinnäytetyö käsittelee pelikasvatusta ja digitaalisia pelejä sosiaalisena ja yhteiskunnallisena ilmiönä keskittyen vuorovaikutukselliseen ja mediakasvatukselliseen näkökulmaan. Tästä syystä tietokantahauissa pulmalliseksi muodostui se, ettei hauissa voinut painottaa yksinomaan sosiaalitieteitä, psykologiaa, kasvatustieteitä tai yhteiskuntapolitiikkaa eikä hakutuloksista ollut mahdollista rajata pois rahapelaamiseen tai pelisuunnitteluun, -liiketoimintaan ja -viestintään liittyvää aineistoa.

Systemaattisissa tietokantahaussa käytettiin alussa Nelli-tiedonhakuportaalin monihakua 12.1.2015 ja myöhemmin Masto–Finna-tiedonhakuportaalin tarkennettua hakua 16.3.2015 sekä Helsingin yliopiston tietokantoja ProQuest, Ebsco host, Elsevier Science Direct ja Sage-Journal. Masto–Finna-portaali on tullut käyttöön Lahden ammattikorkeakoulussa vuoden 2015 alussa. Hauissa hyödynnettiin myös tiedonhankinta-klinikkaa.

Yleinen suomalainen asiasanasto YSA ei tunnista sanaa ”pelikasvatus”, mutta se tunnistaa digitaaliset pelit, videopelit, tietokonepelit, verkkopelit sekä mobiilipelit. Tästä syystä oli välttämätöntä tutustua muutamaaan alan julkaisuun sekä kokoelma-artikkeliin ennen tarkennettujen hakujen tekoa. Tietokantahauissa käytettiin lopulta seuraavia hakusanoja ja niiden yhdistelmiä: ”digitaal* pel* AND vuorovaikutu*”, ”video pel* AND vuorovaikutu*”,

"tietokonepel*", "verkkopel*", "mobiilipel*", "pelilukutai*", "pel* kasvatu*", "adolescent* digital/video/computer/online/electronic/mobile games", "games literacy", "games education" (ks. liite 1. Otos toteutetusta tiedonhausta).

Digitaalista pelaamista ja etenkin sen tiettyjä piirteitä, kuten sen roolia perheiden vuorovaikutuksessa, ongelmallisen liikapelaamisen diagnosointia, mobiilipelaamista, positiivisia hyötynäkökulmia sekä pelikasvatusta on tutkittu toistaiseksi suhteellisen vähän. Lisäksi digitaalinen pelimaailma muuttuu ja muuttaa alati muotoaan, jolloin myös tutkimustulokset vanhenevat nopeasti. Aiheeseen perehtyneet tutkijat viittaavat usein toistensa kansainvälisiin tutkimuksiin ja tässä työssä onkin hyödynnetty manuaalisissa tiedonhauissa saatuja englanninkielisiä katsaustyyppisiä artikkeleita, niiden alkuperäislähteitä sekä mahdollisimman uusia muita aiheista kirjoitettuja asiantuntija-artikkeleita. Aivan tiedonhaun alussa hyödynnettiin myös Harviaisen ym. vuonna 2013 julkaisemaa Pelikasvattajan käsikirjaa ja sen sähköisessä muodossa olevaa listaa suomalaisista pelitutkimuksen ja digitaalisten pelien asiantuntijoista (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2013, 146).

Valintakriteerit määriteltiin siten, että mukaan valikoituivat viimeisen kymmenen vuoden aikana julkaistut, vertaisarvioidut ja vähintään väitöstasoiset tutkimukset, joskin alan perusteoksien suhteen poikettiin tästä. Lähdemateriaalin valinnassa painottui pelikasvatuksen lisäksi varhaisnuoriin ja perheisiin kohdistuva digitaalisen pelaamisen tutkimus vuorovaikutuksen ja hyvinvoinnin näkökulmista.

3 DIGITAALINEN PELAAMINEN JA VARHAISNUORET

Tässä opinnäytetyössä tuodaan esiin digitaalisten pelien ja pelaamisen monimuotoisuutta ja erikoisluonnetta sekä pelaamisen todentumista varhaisnuorten arjessa. Aiheeseen linkittyvistä teorioista on siksi esitelty digitaalisten pelien pelaamisen lisäksi lyhyesti varhaisnuoren kehityksen, kasvatuksen sekä subjektiivisen hyvinvoinnin käsitteitä.

3.1 Digitaaliset pelit ja pelaaminen

Digitaalisia videopelejä voi pelata yhä useamman laitteen avulla (tietokone, tabletti, matkapuhelin tai pelikonsoli) ja niitä voi pelata muiden kanssa verkossa tai yhdistää koneen toisiinsa lähiverkon (Local Area Network, LAN) avulla ilman varsinaista internet-yhteyttä (Luhtala, Silvennoinen & Taskinen 2011, 4). Pelaamisen tavoitteena ei ole rahavoitot, vaikkakin raha- sekä digitaalisen pelaamisen välillä on panostusta vaativien pelien lisääntyessä hälvenemässä (Harviainen ym. 2013, 17). Digitaalisista peleistä on saatavilla suoraan internetistä ladattavia ilmaisversioita tai niitä voi ostaa verkko- tai vähittäiskaupasta.

Digitaaliset pelit voidaan jakaa edelleen yksinpeleihin sekä verkkopeleihin, joista etenkin reaaliaikaiset moninpelaajien verkkoroolipelit (massively multiplayer online role-playing game, MMORPG) ovat erittäin mukaansatempaavia. Suosituimmassa World of Warcraft-peliyhteisössä on miljoonia rekisteröityneitä pelaajia ympäri maailmaa. (Kinnunen 2010, 103–105, 114.) Moninpelaajien verkkoroolipeleissä pelien pelaaminen vaatii aikaa ja sitoutumista ja pelit jatkuvatkin verkossa tauotta. Peleissä korostuvat sosiaalinen vuorovaikutus sekä seikkailu- ja kilpailuhenkisyys. MMORPG-pelit vetoavat etenkin poikiin, joiden on todettu käyttävän pelejä tunteiden purkamiseen ja työstämiseen sekä arjesta irtautumiseen. (Hussain, Williams, & Griffiths 2015, 228.)

Pelaamisella itsellään on tuhansien vuosien kulttuuriperintö. Kautta aikojen pelit ovat tuoneet yhteen eri ikäisiä ihmisiä ja pelaaminen on toiminut kulttuurisen pääoman sekä yhteisön normien välittämisessä seuraavalle

sukupolvelle. (Kankaanranta, Neittaanmäki & Häkkinen 2004, 9.) Pelaaminen ja yhdessäolon muodot ovat kuitenkin digitaalisen median kehittymisen myötä muuttuneet olennaisesti. Digitaalisissa peleissä tilan ulottuvuus monipuolistuu, sillä pelejä voi pelata joko yksin tai yhdessä muiden kanssa, tarvitsematta silti istua fyysisesti samassa tilassa. (Kallio, Mäyrä & Kaipainen 2009, 13.) Peleissä voi testata eri rooleja ja identiteettejä (Griffiths 2009, 4). Digitaalisten pelien pelaaja on yhä useammin vuorovaikutteinen ja yhteisöllinen toimija, joka löytää peliseuraa internetin pelisivuilta ja jonka omat reaaliaikaiset valinnat vievät tarinan juonta eteenpäin. (Harviainen ym. 2013, 24.) Sosiaalisuus jatkuu myös pelien jälkeen ystävien kesken kasvokkain sekä erilaisilla internetin keskustelufoorumeilla (Kinnunen 2010, 118, 123–125).

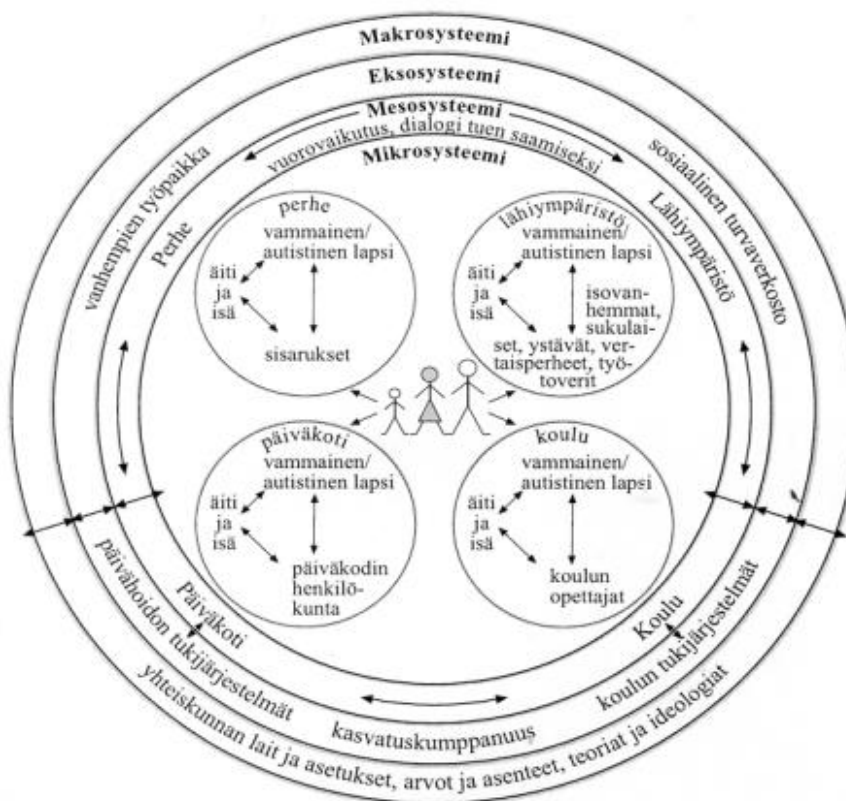
Vaikka pelaajien keski-ikä on yli 30 vuotta, aloittavat lapset pelaamisen nykyisin jo päiväkotikässä ja pelaaminen on olennainen osa etenkin varhaisnuorten vapaa-ajan viihdetarjontaa (Kallio ym. 2009, 2, 13). Kannettavien laitteiden kehitys on ollut nopeaa ja niiden suosio perustuu mm. kosketusnäytön helppokäyttöisyyteen, nettipelien lataamisen vaivattomuuteen sekä yhä nopeampiin verkkoyhteyksiin 4G:n muodossa (Griffiths 2015b, 46).

Pelaaminen on mobiililaitteiden yleistyttyä mahdollistunut lähes missä vain ja pelit kulkevat taskussa mukana esim. koulumatkoilla, välitunneilla, harrastuksissa, pihaleikeissä, matkoilla. Pelaaminen on siten tullut marginaalista osaksi massojen arkea ja näin ollen on tärkeää myös saada tietoa ja osaamista peleistä ja pelikulttuurista yhteiskunnan kaikilla eri tasoilla. (Kallio ym. 2009, 13; Crawford 2012, 148; Harviainen ym. 2013, 10.)

3.2 Varhaisnuoren kehityspsykologia ja vanhemmuus

Urie Bronfenbrennerin vuonna 1979 kehittämää ekologista systeemiteoriakehikkoa on käytetty yleisesti ihmisen kehityksen ja sosialisatioprosessin sekä kasvatuksen vaikutusten tarkasteluun (Härkönen 2008, 22–23). Bronfenbrennerin kehys linkittää lapsen ja perheen instituutiona osaksi heitä ympäröiviin eritasoisiin yhteiskunnallisiin, fyysisiin ja psykologisiin

tiloihin (Poikolainen 2014, 4). Tonttila (2006) on muokannut alkuperäisestä kehikosta erityislapsen perheen ekologisen viitekehyksen, jossa eri tasot määrittävät ja vaikuttavat yksilön kehitykseen ja hyvinvointiin. Ylimmällä tasolla on huomioitu globaalin talouden tila jatkuen alenevasti lainsäädännön raamien kautta kuntatason palvelujärjestelmiin, koulujen ja päiväkotien toimintaan ja lopulta perheen omaan lähiyhteisöön ja omaan arjen kokemusmaailmaan. (Kuvio 1, Bronfenbrenner 1979, Tonttila 2006, 9–11 mukaan.)



KUVIO 1. Perheen ekologinen viitekehys (Tonttila 2006)

Tässä opinnäytetyössä keskitytään tarkastelemaan vanhemmuutta ja kasvatusta mikrotasolla perheen jäsenten välisenä vuorovaikutuksena, johon kuitenkin yhteiskunnan lapsiperheiden eri instituutioiden toiminta olennaisesti linkittyy.

3.3 Varhaisnuorten kehitykselliset valmiudet

Aiemmissa tutkimuksissa on todettu mediankäytössä olevan merkittäviä määrällisiä sekä sisällöllisiä muutoksia alakoulun loppuvaiheilla, noin 5. luokalta lähtien (11–12-vuotiaat) (Pääjärvi 2012, 51–53, 64). Uusimmat ajankäyttötutkimukset ovat osoittaneet, että 10–14-vuotiaista yli 80 % käyttää tietokoneita nimenomaan pelaamiseen ja pelaaminen oli intensiivisintä juuri tässä iässä (Lahikainen ym. 2015, 101). Varhaisnuorten ikäkauteen kuuluu identiteettityö ja pelit toimivat kanavana kokeilla erilaisia rooleja, käyttäytymissääntöjä ja normeja (Harviainen ym. 2013, 8).

Kognitiiviset taidot ovat 10–12-vuotiaalla vielä kehittymissä, mikä näkyy mm. puutteina rajojen asettamisessa ja kriittisessä ajattelussa. Lapset toimivat ennemmin kuin ajattelevat. Vasta 10–13-vuotiaalla varhaisnuorella abstrakti ajattelukyky on niin kehittynyttä, että hän pystyy hahmottamaan saatavilla olevia eri vaihtoehtoja ja yhdistelemään näistä loogisia kokonaisuuksia. (Dunderfelt 2011, 86–87.) Mikäli lapsi jätetään ennen tätä vaihetta toimimaan median kanssa ilman ohjausta ja valvontaa, voi hän altistua sopimattomille sisällöille, mikä puolestaan voi johtaa haitalliseen kehitykseen (Lahikainen ym. 2015, 280–281).

Kyky irrottautua nykyhetkestä ja erottaa siitä tulevaisuus ja menneisyys, liittyvät niin ikään abstraktin ajattelun kehittymiseen. Uppoutuminen virtuaalimaailmaan voi hämärtää lapsen ajantajun. Kehittymättömien kognitiivisten taitojen vuoksi 12-vuotiaidenkin lasten saattaa olla vaikea aikatauluttaa pelaamistaan ja sen suhdetta arkivelvollisuuksiin. Näin ollen varhaisnuoret tarvitsevat edelleen aikuista media- ja pelisisältöjen kriittiseen tarkasteluun ja tulkintaan sekä pelaamisen aikojen ohjaamiseen. On myös erityisen tärkeää huomioida tämän ryhmän pelaaminen sekä yleisellä tasolla että yksilökohtaisesti. (Lahikainen ym. 2015, 281.)

Myllyniemen (2012) kokoamien tutkimustulosten mukaan suomalaiset 11–14-vuotiaat lapset elävät keskellä eräänlaista tyhjiötä, johon vanhemmat, palvelujärjestelmä tai harrastus- ja järjestötoiminta eivät pysty nykyisellään riittävästi vaikuttamaan. Muista pohjoismaisista lapsista poiketen suoma-

laiset lapset ja nuoret kokevat saavansa vähemmän luottamusta ja tukea vanhemmiltaan noin 11 -vuodesta eteenpäin. Samaan aikaan vertaisryhmän vaikutus kasvaa ja lasten leikkimisen määrä, keskinäiset keskustelut vanhempien kanssa, harrastustoimintaan liittyminen sekä fyysinen liikkuminen vähenevät. (Myllyniemi 2012, 47–49.)

3.4 Kasvatus hyvinvoinnin ja sosiaalisen pääoman lähteenä

Lasten ja lapsiperheiden arjen hyvinvointitutkimuksella on ollut yhteiskunnallinen tarve, samoin kuin perinteistä tuloperustaista tarkastelua laajemmalla lähestymistavalla (Hämäläinen & Kangas 2010, 14; Poikolainen 2014, 6–7). Hyvinvoinnin laajempaa mittaristoa on kehitetty myös Unicefin toimesta, ja se huomioi mm. kulttuurisen pääoman sekä subjektiivisen, itse koetun hyvinvoinnin (UNICEF 2007, 7–8 & 34–38).

Viimeaikaisten lapsiperheiden hyvinvointitutkimusten mukaan lapsen hyvään elämään ja siten hyvinvointiin liittyivät lasten itse arvioimina etenkin sosiaaliset suhteet, perhe, vanhemmat sekä lapsen kohtelevinen (Marjanen & Poikolainen 2012, 26). Elämänlaadun kannalta merkityksellisiä tekijöitä ovat hyvä psyykkinen hyvinvointi, sosiaaliset suhteet ja yhteisöllisyys (Vaarama, Karvonen, Kestilä, Moisio & Muuri 2014, 326). Lapset ja nuoret kokevat elämässään merkityksellisimmiksi ja siten hyvinvointia vahvimmin kannatteleviksi elementeiksi nimenomaan kodin ja koulun positiivisen ilmapiirin, vanhempien tukevan kasvatustyylin, hyvät kaverisuhteet sekä mielekkään vapaa-ajan. Vapaa-ajan tekijöistä nousi esiin mm. mediataito ja -toimijuus. (Poikolainen 2014, 17.)

Kasvatuksen kautta lapsi oppii arjen pelisääntöjä. Sosialisatioprosessissa lapsi oppii kaikilta eri kasvuympäristönsä toimijoilta, pääosin kuitenkin toisilta lapsilta ja vanhemmiltaan. (Lahikainen ym. 2005, 13.) Kasvuympäristöstään lapsi voi ammentaa voimavaroja, samoin kuin hankalat tilanteet ja kokemukset voivat näkyä pahoinvointina vielä aikuisiässä (Tilastokeskus 2014, 30–31). Positiivinen hyvinvointi nähdään sosiaalisena pääomana, joka välittyy vanhemman ja lapsen kasvatussuhteessa. Oman hyvinvoinnin arvioimista voi opettaa lapselle jo varhaislapsuudessa. (Honkanen & Poi-

kolainen 2014, 680–681.) Hyvinvointioppimista ei toistaiseksi ole juuri tutkittu, joten tietoa ja osaamista tarvitaan lisää. Poikolaisen (2014, 5–6, 18) mukaan hyvinvointia samoin kuin pahoinvointia opitaan kodin lisäksi päiväkodissa ja koulussa samoin kuin epämuodollisissa ympäristöissä kotipihaalla ja harrastuksissa. Tässä tärkeässä roolissa on vanhempien kannustava ja myönteinen kasvatus.

4 PELIKASVATUS

Digitaalisen pelaamisen pelikasvatusta on toistaiseksi käsitelty vähän sekä ulkomailla että etenkin kotimaassa. Suomessa pelikasvatusta on käsite- ja sisältötasoina kehitetty pitkälti vasta viime vuosina (Lahikainen ym. 2015, 17; Pelitaito 2015, 4–5). Kotien pelikasvatuksella tarkoitetaan erilaisia käytäntöjä, sääntöjä tai normeja, joita sovelletaan pelaamiseen arjessa (Mustikkamäki 2010, 103).

4.1 Vanhempien pelilukutaito osana pelikasvatusta

Pelikasvatus on osa laajempaa mediakasvatuksen kokonaisuutta. Kaikessa media- ja pelikasvatuksessa tavoitteena tulee olla tasapainon löytäminen myönteisten mahdollisuuksien sekä haittavaikutusten ehkäisyn välillä. (Salokoski & Mustonen 2007, 137.) Nyky-yhteiskunnassa vanhempien ja lähikasvatusyhteisön aiempi yksinoikeus kasvatukseen, kulttuurivaikuttamisen välittämiseen sekä sosiaalisen pääoman tuottamiseen on teknologian nopean kehittymisen myötä murtunut (Matikainen 2008, 171–172; Crawford 2012, 112–113). Vanhempien omissa mediataidoissa ja mediakulttuurin ymmärtämisessä voi olla puutteita ja asenne pelaamista kohtaan voi olla negatiivisesti virittynyt. Monelle vanhemmalle etenkin verkkoroolipelien pelitodellisuus on vierasta. (Lahikainen ym. 2015, 138–141.)

Pelit eroavat muusta mediasta toimijuuden, merkitysten tuottamisen sekä pelillisyyden suhteen (Mustikkamäki 2010, 101). Aikuiset tarvitsevat pelisivistystä kyetäkseen toimimaan vanhemman roolissa pelikasvattajana. Katkokäsitteenä pelisivistys ja sen alla pelilukutaito ovat yhtäältä tietotaitoa ymmärtää peliä ja pelaamista kulttuurisyhteiskunnallisena ilmiönä ja toisaalta nähdä pelaamisen merkityksiä sekä positiivisia ja negatiivisia vaikutuksia lasten ja nuorten arjen toiminnassa. (Harviainen ym. 2013, 10.) Ymmärrys ja kyky kriittiseen tarkasteluun syntyvät ainoastaan omakohtaisen kokemuksen ja pelisisällön tuottamisen kautta, pelkkä sivusta seuraaminen ei riitä (Mustikkamäki 2010, 102). Vanhemman pelisivistyksen tulee siten kattaa tieto-, asenne- ja käytäntötasot (Pelitaito 2015, 2).

4.2 Varhaisnuoren pelilukutaidon edistäminen

Ehkäisevän pelikasvatuksen tavoitteena on tukea nuoren omaa toimijuutta pelien maailmassa. Pelilukutaidon keskeisenä ajatuksena on etäisyydenotto peleihin, kyseenalaistaminen sekä sen kautta lisääntynyt pelikriittinen ja reflektiivinen pelien tarkastelu. Pelikriittisessä arvioinnissa pohditaan pelien arvokäsityksiä ja pelien suhdetta reaali maailman käytäntöihin, kuten esimerkiksi sukupuoli roolien ja aggression ilmaisutapoihin. (Mustonen 2004, 185; Mustikkamäki 2010, 104; Harviainen ym. 2013, 10.)

On tärkeää, että lapsi ja nuori pääsee käsittelemään mediasisältöjä yhdessä vanhempiensa kanssa. Perheen mediakäytännöt muovaavat lapsen mediakäyttöä samoin kuin positiivinen ja kannustava kasvatussuhde voivat tukea lasten mediakokemuksia, lisätä sosiaalista luottamusta, itsetuntoa ja yleistä tyytyväisyyttä ja hyvinvointia. (Myllyniemi 2012, 77–83, 104.) Vanhempien aktiivinen ja tiedostava asenne on siten tärkeää myös pelikasvatuksessa (Harviainen ym. 2013, 107).

Lasta ja nuorta tulee rohkaista kehittämään itsetuntemus-, itsehallinta- ja sosiaalisia taitoja sekä tarjota pelaamiselle vaihtoehtoisia ajankäyttö- ja harrastusmahdollisuuksia. Pelien kaverisuhteiden tulisi aina toimia lisänä reaali maailman ystävä- ja vertaissuhteille. Vanhemmat voivat yhdessä varhaisnuorten kanssa keskustella pelitavoista ja -ajoista ja näin opettaa heitä tarkastelemaan omaa käyttäytymistään ja valintojaan myös silloin, kun aikuiset eivät ole läsnä. (Mustonen 2004, 187; Harviainen ym. 2013, 107.) Lasta voi harjaannuttaa säätelemään peliaikoja ja -tapoja, tunnetta jatkamisen pakosta sekä autonomian säilyttämisen taitoja peliyhteisöjen sosiaalisen paineen edessä (Mustikkamäki 2010, 104). Itseohjautuvan vastuullisen pelaamisen on todettu toimivan tehokkaana puskurina haitallisten pelitapojen kehittymisessä (Griffiths 2015b, 47).

Hyvinvointi nähdään tässä opinnäytetyössä pahoinvoinnin käänneiskäsitteenä. Pelilukutaitoa lisäämällä ja pelikasvatuksen keinoin voidaan lisätä varhaisnuorten ja vanhempien voimavaroja, sosiaalista pääomaa ja hyvinvointia lisääviä tekijöitä arjessa. Samalla linkitetään vanhempien kasvatus

osaksi muuta yhteiskunnan kasvatuksellista järjestelmää. Vanhempien jaksaminen on edellytys lasten hyvinvointiin ja siten tasapainoiseen kasvuun ja kehitykseen. (Lammi-Taskula & Salmi 2014, 157.)

4.3 Kasvattaja portinvartijana: kun on aihetta huoleen

Joidenkin tutkimusten mukaan liialliseksi pelaamiseksi katsotaan yli viiden tunnin verkkopelien pelaaminen vuorokaudessa ja riippuvaiseksi yli 10 tuntia (King ym. 2013, 332). Toisaalta riippuvuuden tarkasteluun ei riitä pelkkä aika (Griffiths 2010, 123). Kaikkeaa intensiivistä ja sitoutunutta pelaamista ei voida luokitella peliriippuvuudeksi, vaan määrittävänä tekijänä ovat pelaamisen negatiiviset seuraamukset (Brunborg, Mentzoni, Melkevik, Torsheim, Samdal, Hetland, Andreassen & Pallesen 2013, 124–126).

Uusimmat tutkimukset ovat painottaneet kokonaisvaltaisen lähestymistavan soveltamisen tärkeyttä. Riippuvuuden kehittyminen on aina sidoksissa yksilöön ja hänen persoonallisuuteensa, neurobiologisiin ominaisuuksiin, motiiveihin ja valintoihin, sosiokulttuuriseen kasvu ympäristöön sekä digitaalisten pelien ja pelaamisen erityispiirteisiin. (Kuss 2013, 134.) Tämä holistisuus pätee yhtäläillä kaikkiin toiminnallisiin riippuvuuksiin (seksi, työ, liikunta, ruoka, internet, peli) (Griffiths 2015a, 45). Digitaalisten pelien vetovoimana toimii saatavuuden ja saavutettavuuden lisääntymisen myötä nykyisin etenkin pelaamisen helppous.

Yksilöllisiksi ja psykososiaalisiksi riskitekijöiksi on todennettu miessukupuoli, nuori ikä, tyytymätön elämänsäsenne, sekä masennus ja ahdistus (Mentzoni, Brunborg, Molde, Myrseth, Skouveroe, Hetland & Pallesen 2011, 594–595; Brunborg, Hansen, & Frøyland 2013, 119). Vaaravyöhykkeessä ovat etenkin ne lapset ja nuoret, joilla on haasteita psykologisessa kehityksessä sekä riskitekijöitä kehitysympäristössä. Nämä lapset epäonnistuvat usein reaali maailman sosiaalisissa kontakteissa, heillä on huono impulssikontrolli ja itsetunto sekä heikko sosiaalinen kompetenssi ja koulumenestys. (Brunborg 2012, 203–204; van Rooij, Kuss, Griffiths, Shorter, Schoenmakers & van de Mheen 2014, 163.)

Tutkijat ovat todenneet liiallisen digitaalisen pelaamisen voivan aiheuttaa monenlaisia psykososiaalisia sekä fyysisiä haittavaikutuksia. Pelaamisen seurauksena voi esiintyä mm. riippuvuutta, aggressiivista käyttäytymistä ja masennusta. (Granic ym. 2014, 74; Griffiths ym. 2014, 2.) Etenkin monen pelaajan verkkoroolipelien (MMORPG) on todettu olevan erityisen addiktoivia juuri varhaisnuorille, sillä pelatessa aika, paikka ja todellinen identiteetti menettävät merkityksensä (Hussain & Griffith 2009, 564; van Rooij ym. 2013, 162). Suomalaisessa lainsäädännössä riskien ennaltaehkäisy on huomioitu niin, että K-18 materiaalin esittäminen, levittäminen tai muulla tavoin tarjoaminen tai saatavilla pitäminen on rikos, josta voidaan tuomita sakkoon tai enintään kuudeksi kuukaudeksi vankeuteen (Rikoslaki 39/1889, 17 luku, 18b §).

Ongelmaksi muodostuneen digitaalisen pelaamisen diagnosointi on edelleen vaikeaa vakiintumattoman kriteeristön vuoksi (King ym. 2013, 341). Internet gaming disorder, IGD (toiminnallinen verkkopeliriippuvuus) otettiin mukaan DSM-tautiluokituksen viidenteen päivitykseen vuonna 2013 ongelmallisen internetin käytön aliluokituksena. Tutkijat ovat olleet erimielisiä siitä, tuleeko ongelmallinen liikapelaaminen sisällyttää osaksi verkkoriippuvuuksien kirjoa (Internet addiction, IA), tuleeko lähtökohtana pitää digitaalisia pelejä ja niiden erityisluonnetta vai onko riippuvuuden syntyminen tilanne- ja yksilökohtaista. (Griffiths ym. 2014, 1–2.)

Toistaiseksi tutkimuksissa sekä DSM-V:n kohdalla ovat yleisimpinä kriteereinä olleet mm. peliin uppoutuminen, pelaamisen hallitsemattomuus ja pakonomaisuus, sietokyvyn kasvaminen, itsekontrollin heikkeneminen, pelaamisen vähättely ja käyttö tunnesäätelyssä, ristiriitojen syntyminen ympäristön kanssa, virtuaalikontaktien suosiminen sekä vetäytyminen ja sosiaalinen eristäytyminen (Griffiths 2015a, 44). Näistä itsekontrollin heikkeneminen, vetäytyminen ja konfliktiherkkyys ovat yleisimmin sovellettuja kriteereitä (King ym. 2013, 339).

5 TUTKIMUKSEN TOTEUTTAMINEN

Tässä luvussa esitetään opinnäytetyössä käytetty laadullinen tutkimusote sekä muut tutkimusmenetelmät, jonka jälkeen kuvataan aineiston hankintaa ja analyysiä.

5.1 Laadullinen tutkimusote

Opinnäytetyö on tutkimuksellinen ja koska digitaalisen pelaaminen on ilmiönä haastava, päädyttiin käyttämään laadullista tutkimusotetta. Laadullinen tutkimusote tarjosi mahdollisuuksia joustavuuteen opinnäytetyön edetessä (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2009, 205; Ronkainen, Pehkonen, Lindblom-Yläne & Paavilainen 2011, 82). Laadullisessa tutkimusotteessa mielenkiinto on siinä, mitä asioita, ilmiöitä ja tekijöitä tutkittavat henkilöt esittävät kertomuksissaan itselleen tärkeiksi ja merkitykselliseksi, ei tutkijan ennalta asettamien viitekehysten ja ennakkopäätelmien testaaminen (Hirsjärvi ym. 2009, 164, 205).

Keskeistä on tutkimusotteen prosessinomaisuus (Ronkainen ym. 2011, 82). Tästä syystä tämän opinnäytetyön haastatteluaineiston kerääminen aloitettiin jo ennen teoriaosuuden valmistumista, jolloin mahdollistui haastateltavien omien arjen kertomusten ja kokemusten kuunteleminen sekä mahdollisten uusien nostojen huomioiminen tutkittavan ilmiön suhteen (Hirsjärvi ym. 2009, 164, 205). Samalla voitiin hyödyntää ensimmäistä haastattelukertaa esitutkimuksen keinona ja muokata haastattelukysymyksiä, niiden järjestystä ja kestoja jälkimmäistä haastattelua varten (Hirsjärvi & Hurme 2010, 72).

Laadullisen tutkimusotteen keskeinen piirre on tutkijakeskeisyys, mikä asettaa tiettyjä haasteita tutkijan toimijuudelle, tilannekohtaiselle kuuntelu- ja haastattelutaidolle sekä myös tulosten tulkinnalle. Opinnäytetyön tekijä suhtautui tähän haasteeseen optimistisesti pohjaten omaan haastattelu- ja tutkimukselliseen kokemukseen aiemmissa opinnoissa sekä työelämässä. Laadullinen tutkimusote myös mahdollisti määrällistä tutkimusotetta kokonaisvaltaisemman lähestymistavan, joka on tärkeää tutkittaessa lasten ja

perheiden hyvinvointia heidän kasvatusyhteisöissään. (Ronkainen ym. 2011, 82–83.)

5.2 Ryhmähaastattelut

Opinnäytetyön aineisto kerättiin hyödyntäen puolistrukturoitua teemahaastattelua. Teemahaastattelun etuna on, että se mahdollistaa haastateltavien subjektiivisten ja siten ainutlaatuisten ajatusten, tunteiden ja arjen kokemusten tuomisen näkyväksi tutkijalle. (Hirsjärvi & Hurme 2010, 48.) Ryhmähaastatteluun päädyttiin, jotta voitiin kerätä tietoa useammalta henkilöltä samanaikaisesti. Ryhmähaastattelussa ryhmän jäsenten välinen vuorovaikutus ja kertomukset kannustavat muita jäseniä kertomaan omakohtaisista kokemuksistaan. Näin on mahdollista saada monipuolisempaa tietoa tutkittavasta ilmiöstä, kuin mitä yksilöhaastattelun aikana syntyisi. Lisäksi ryhmähaastattelu säästää myös tutkijan aikaa sekä haastattelun että litteroinnin suhteen. (Hirsjärvi 2010, 61–63.)

Haastattelulomake oli laadittu siten, että se kattoi tutkimuskysymysten kannalta keskeiset teema-alueet. Pelikasvatuksen osalta oli hyödynnetty Griffithsin (2009, 4–5) listaa pelikasvatuksen keskeisistä sisältökohdista. Samalla teemahaastattelurunkoon otettiin mukaan opinnäytetyötä ohjaavan perusperiaatteen mukaan kysymys pelaamisen hyötynäkökulmista haittavaikutusten ohella (ks. liite 2. Teemahaastattelurunko).

Ryhmähaastattelussa teemat ja aihepiirit oli hahmoteltu etukäteen, mutta teemahaastattelu mahdollisti kysymysten sisällön ja esittämisyjärjestyksen tarkentamisen haastattelun edetessä. Tutkija oli myös varautunut siihen, että haastateltavien tuodessa esiin joitain uusia seikkoja tai näkökulmia, esitettiin näihin täydentäviä kysymyksiä sisällön ja merkitysten ymmärtämisen varmistamiseksi. Tämä antoi tilaa joustavuudelle ja sopeuttamiselle, jota aihealueen tutkimisen luonne vaatii. (Hirsjärvi ym. 2009, 208.)

Muun muassa Hirsjärvi (2010) on suositellut ryhmähaastattelun osallistujamäärän rajoittamista kahteen tai kolmeen. Haasteena näin pienessä osallistujamäärässä on aina jonkin haastateltavan poisjääminen äkillisen

esteen ilmaantuessa. (Hirsjärvi & Hurme 2010, 211.) Tästä syystä molempiin ryhmiin rekrytoitiin alun perin vähintään neljä haastateltavaa.

5.3 Sisällönanalyysi

Tässä opinnäytetyössä on käytetty sisällönanalyysiä, joka on laadullisen tutkimusotteen perusanalyysimenetelmä. Laadullisen tutkimuksen sisällönanalyysi voidaan toteuttaa aineistolähtöisesti (induktiivinen), teorialähtöisesti (deduktiivisesti) tai teoriaohjaavasti. (Tuomi & Sarajärvi 2013, 91–100.) Tämän opinnäytetyön yhteydessä tehdyt haastattelut analysoitiin käyttäen sisällönanalyysimenetelmää aineistolähtöisesti. Tähän päädyttiin, koska aiheesta ei ole saatavilla aiempaa teoriapohjaa eikä toisaalta halutakaan lukita saatavia tuloksia tiukasti mihinkään viitekehykseen. Sisällönanalyysin tarkoituksena on tuottaa aineistosta mielekäs, tiivis ja informatiivinen kuva lukijalle. (Tuomi & Sarajärvi 2013, 95–108.)

Sisältöanalyysissä aineistosta pyritään löytämään tulkinnan avulla loogisia merkityskokonaisuuksia, joiden kautta tutkittavasta ilmiöstä muodostetaan synteesejä eli teoreettisia johtopäätöksiä (Hirsjärvi & Hurme 2010, 143–145). Tämä tapahtuu kolmivaiheisessa prosessissa aineiston redusoinnin, klusteroinnin ja abstrahoinnin kautta. Redusoinnissa eli pilkkomisessa aineistosta poistetaan tutkimuskysymysten kannalta merkityksetön tieto, klusteroinnissa eli ryhmittelyssä tiivistetystä aineistosta etsitään pelkistettyjen ilmaisujen avulla yhtenäisiä alakäsiteluokkia, joista abstrahoinnissa eli käsitteellistämisessä pyritään jäsentämään teoreettisia yläluokkia. (Tuomi & Sarajärvi 2013, 108–112.)

5.4 Aineistonhankinta

Aineistonhankinnan kohderyhmänä ovat 10–15-vuotiaiden varhaisnuorten vanhemmat ja aineistonhankintaa varten haastateltiin kahta eri ryhmää, joista toinen koostui äideistä ja toinen isistä. Äideistä koostuneen ryhmän haastattelu pidettiin huhtikuun 2015 lopussa Tuusulassa ja jälkimmäinen, isistä koostuva ryhmä Lahdessa toukokuussa 2015. Tavoitteena oli saada ryhmiin vähintään kolme haastateltavaa.

Lopulta naisten ryhmään osallistui kaikki viisi mukaan kutsuttua haastateltavaa ja miesten ryhmään kolme. Yksi miesten ryhmän haastateltavista ei päässyt paikalle sovittuna haastattelupäivänä. Haastateltujen vanhempien perheet olivat yhtä lukuun ottamatta kahden vanhemman talouksia ja jokaisessa perheessä oli vähintään kaksi lasta. Haastateltujen vanhempien koulutustausta oli ammattikorkeakoulu tai sitä ylempi. Perheissä oli 3–24-vuotiaita lapsia ja kahdessa perheessä vanhimmat lapset olivat jo muuttaneet pois kotoa. Alla olevasta taulukosta käy ilmi kaikkien haastateltujen sukupuoli (Ä=äiti, I=Isä) sekä perheen lasten sukupuolet ja ikä.

TAULUKKO 1. Haastateltujen vanhempien sukupuoli ja tiedot lapsista

Ä1: poika 24 v., poika 20 v., poika 15 v.
Ä2: poika 23 v., tytär 15 v., poika 14 v.
Ä3: poika 14 v., tytär 12 v., tytär 8 v.
Ä4: tytär 16 v., tytär 12 v.
Ä5: poika 14 v., poika 12 v.
I1: tyttö 11 v., tyttö 9 v., tyttö 6 v., tyttö 3 v.
I2: poika 12 v., poika 6 v.
I3: poika 11 v., poika 8 v.

Pääosa haastateltavista oli opinnäytetyön tekijälle tuntemattomia ja haastateltujen rekrytointi tapahtui hyödyntäen lumipallo-otantaa, jossa saatiin alussa yhteys avainhenkilöön. Tältä avaininformantilta saatiin nimi- ja yhteystiedot toisiin, kohderyhmän kriteerit täyttäviin henkilöihin samoin kuin lumipallo kerää itseensä massaa sitä kieritettäessä (Metsämuuronen 2006, 47).

Haastattelujen toteutunut kesto onnistuttiin pitämään etukäteen suunnitellussa 1,5–2 tunnissa ja haastattelut nauhoitettiin. Molemmat haastattelutilanteet oli pyritty järjestämään siten, että ulkopuolisia häiriötekijöitä ei

haastattelun aikana pääsisi syntymään. Tässä myös onnistuttiin hyvin. Molemmissa ryhmissä kaikki haastateltavat osallistuivat aktiivisesti keskusteluun tuoden esiin omakohtaisia kokemuksiaan. Naisten ryhmän suurempi koko ja osallistujien puheliaisuus toivat tiettyjä haasteita keskustelun seuraamiselle.

5.5 Aineiston analyysi

Naisten ryhmän suurempi koko osoittautui myös jossain määrin haasteelliseksi nauhan litteroinnissa. Miesten ryhmän kohdalla ryhmähaastattelun osallistujamäärän rajaantuminen kolmeen helpotti sekä haastattelu- että purkutilannetta. Miesryhmän purkua ja litterointia haittasi kuitenkin ryhmähaastatteluissa usein haasteeksi muodostuva äänitysongelma (Hirsjärvi & Hurme 2010, 63). Yhdellä miehistä oli hiljainen puheääni, eikä hänen puheensa kuulunut selvästi. Tämän haastateltavan kohdalla jouduttiin nauhaa kelaamaan useasti taaksepäin ja silti muutama kommentti jäi kokonaan litteroimatta.

Vaikka purkutilanteessa oli ajoittaisia ongelmia päätellä haastateltavien identiteettiä, litteroitiin aineistot kuitenkin viivytyksettä molempien haastattelujen jälkeen, jolloin haastattelijalla oli vielä selvä muistikuva haastattelu-tilanteista (Hirsjärvi & Hurme 2010, 63). Haastattelut kirjoitettiin auki puhekielellä sana sanalta. Litteroitua tekstiä kerääntyi yhteensä 24 A4-arkkia, lähes yhtä paljon kummastakin ryhmästä.

Aluksi aineiston litteroidusta tekstimassasta redusoiitiin pois tekstiosuudet, jotka eivät olleet olennaisia tutkimuskysymysten osalta. Tällaista aineistoa oli suhteellisen vähän, sillä puolistrukturoituun teemahaastattelurunkoon pyrittiin ottamaan mukaan vain tutkittavan aiheen kannalta olennaisia asioita ja keskustelu pyrittiin pitämään haastattelun aikana aiheessa. Lisäksi mukaan tarkasteluun pyrittiin ottamaan myös yleiseen digitaaliseen maailmaan liittyviä asioita, jotka linkittyvät läheisesti vanhempien ja lasten arki-kokemuksiin digitalisaation tuomista oheisilmiöistä. Vanhempien on usein vaikea tehdä eroa digitaalisen pelaamisen ja lasten muun verkossa tapahtuvan toiminnan välillä.

Seuraavaksi aineistoon merkittiin eri väreillä tutkimuskysymysten pääteemat liittyen vanhempien ja lasten pelilukutaitoon sekä vanhempien pelikasvatukseen. Samoin kuin haastattelulomakkeen suunnittelussa, myös aineiston analyysissä on hyödynnetty Griffithsin (2009, 4–5) listaa liittyen pelikasvatuksellisiin suosituksiin. Tässä vaiheessa koodattiin myös jo perheissä näkyviä ja hyväksi todettuja pelikäytäntöjä sekä pelaamisen koettuja hyötyjä ja haittoja kuvaavia kommentteja. Tämä auttoi tutkijaa luokittelemaan vanhempien antamia vastauksia, sillä monet teemat tulivat esiin varsinaisten kysymysten ulkopuolella puhuttaessa peleistä ja pelaamisesta yleisellä tasolla.

Haastattelun edetessä vanhemmat hahmottivat ja työstivät asiaa myös selkeämmin omassa mielessään, mikä auttoi heitä nostamaan esiin lisää omia kokemuksiaan ja havaintojaan. Aineiston pohjalta pyrittiin löytämään sekä vanhempien kertomusten säännönmukaisuuksia että eroavuuksia liittyen vanhempien subjektiiviseen kokemukseen ja sukupuoleen, lasten ikään ja sukupuoleen sekä lasten kokonaislukumäärään.

Tämän jälkeen aineisto klusteroitiin eli ryhmiteltiin eri teemojen alle omiksi alaluokiksi hyödyntäen tekstimuotoisen aineiston luokitteluun soveltuvaa OneNote-ohjelmaa. Kukin luokka nimettiin sitä kuvaavalla käsitteellä. Osa teemoista tuli luokitelluksi useamman kategorian alle, mikä huomioitiin analyysin edetessä. Seuraavaksi näistä alkuperäisilmaisuista muodostuvista kommentteista muodostettiin pelkistettyjä ilmaisuja ja nämä pelkistetyt ilmaisut analysoitiin ja luokiteltiin edelleen alakategorioiksi. Lopulta aineiston alaluokitukset yhdisteltiin yläluokiksi, jotka yhdistyivät abstrahoinnin lopussa yhdistäviksi luokiksi (ks. esimerkkinä aineiston luokittelusta liite 3. Äitien haasteet varhaisnuoren pelikasvatuksessa).

6 TULOKSET

Tässä luvussa käsitellään pelilukutaitoa ja pelikasvatusta haastateltujen vanhempien yhteisten kokemusten sekä äitien ja isien välillä esiin nousseiden eroavuuksien kautta. Aluksi on käyty läpi digitaalisten pelilaitteiden ja pelien hankintaa sekä arjen pelaamisen muotoja kodeissa. Näiden kautta on hahmoteltu vanhempien pelilukutaidon ja -valmiuksien tasoa. Tämän jälkeen on esitetty vanhempien pelikasvatuksellista osaamista haastatteluissa saatujen vastausten perusteella. Lopuksi on kerätty yhteen vanhempien haastatteluissa esiin nousseita kodin pelikasvatuksen hyviä pelikäytäntöjä.

6.1 Digitaaliset pelit arjessa

Haastatelluissa perheissä oli jokaisessa vähintään kahdesta neljään lasta ja lasten ikähaitari oli 3–24-vuotta. Perheissä kaikenikäiset lapset pelasivat, niin tytöt kuin pojat. Pelaaminen oli aloitettu jo nuorena etenkin mobiililaitteiden tulon myötä. Pelaamisessa käytetään vaihtelevasti erilaisia pelilaitteita ja pääosa pelaamisesta tapahtuu verkkoon kytkeytyneenä. Äitien kertomuksen mukaan lapsen pelaamisen määrään ja intensiteettiin olivat vaikuttaneet mm. ikä, sukupuoli, lapsen persoonalliset piirteet ja pelaamisen motiivit, aiemmin aloitetut harrastukset (esim. intensiivisesti urheilevat lapset), asuinalue ja kaveripiiri. Esimerkiksi siirtyminen yläkouluun ja uuteen koululuokkaan oli lisännyt selvästi lapsen pelaamista jossain perheessä.

Kyllä meillä kaikki lapsista pelaa, melkein päivittäin, aina joku jonkun hetken. Pelaa se 6-vuotiasikin. Pärjää Minecraftissa ihan hienostikin. (I1)

6-vuotias on täysin suvereeni nykyään Xboxin ja iPadin kanssa. Se kattoo, ku isovelji ensin näyttää. (I2)

Vanhempi pelaa enemmän. Mutta voi olla ikäkysymyksen, kolme vuotta eroa vielä. Voi mennä saman lailla sillä sitten. (I3)

Haastatelluissa perheissä tuli esiin tiettyjä sukupuolieroja lasten pelaamisen suhteen. Perheissä tytöt pelasivat sekä ajallisesti keskimääräistä vähemmän että sisällöllisesti vähemmän intensiivistä keskittymistä vaativia pelejä. Tyttöjen arjessa korostui viestittely sosiaalisessa mediassa. Sekä äitien että isien ryhmässä nousi esiin ilmiö peleihin ilmestyneestä lisämaksullisuudesta.

Kyl meilkin on joskus, että nyt tarvis kympin. Nehän ei oo suuria summia, mut kyllähän siitä kertyy. (Ä3)

Meillä on nyt se Fifa-ykkönen. Joululahjaksi molemmat sai vasta ne pelikoneet ja nyt pitäisi sitten käyttää taas rahaa, että sais mahdollisimman hyvillä pelaajilla pelata. Että ei enää pärjääkään taidolla. (Ä5)

Peleissä lisääntyneet lisämaksulliset ominaisuudet puhututtivat vanhempia ja niihin suhtauduttiin pääsääntöisesti kielteisesti.

6.1.1 Pelaaminen vuorovaikutuksellisena toimintana

Etenkin äitien kertomuksissa tuli esiin kokemus lastensa pelaamisesta kavereidensa kanssa toistensa kotona. Osalla vanhemmista oli myös jo itsenäistyneitä lapsia ja äidit kertoivat näiden nuorten edelleen pelaavan digitaalisia pelejä yhdessä ystäviensä kanssa. Tämä oli heidän tapansa viettää vapaa-aikaa. Samalla pelaaminen toimii myös kotona asuvien vanhempien sisarusten tai jo itsenäistyneiden ja pienempien sisarusten välisenä yhteisenä toimintana. Sekä haastatellut isät että äidit kokivat, että pelaamisen kautta sisarusten välinen vuorovaikutus oli perheissä lisääntynyt.

Musta se on ollut ihan kiva, että ne on ollu siinä ne pojat pelaamassa. Että ne on ollu jotenkin niinku, jotenkin semmosta yhteisöllistä. (Ä2)

Ei meilläkään varmasti isoveljellä ja pikkuveljellä ois niin hyvät välit, jos ei ne pelais. Niil on niin suuri ikäero, et ne olis varmaan muuten aika erillään. (Ä1)

Siihen, pelataanko fyysisesti samassa tilassa vai omalta koneelta kotoa käsin vaikuttaa myös itse peli ja sen luonne. Pelaamisen taitojen kasvamisen myötä kasvaa myös pelilaitteiston ominaisuuksien ja tehon vaikutus. Joissain kertomuksissa varhaisnuorten pelaaminen fyysisesti samassa tilassa edellytti oman tietokoneen tuomista mukanaan.

Kun ne pelaa Guitarheroa tms., niin silloin ne on kimpassa. Silloin se on vähän sellaista erilaista pelaamista. (Ä1)

Mut sit niil on ne lani-yöt erikseen, jolloin ne oikeesti valvoo koko yön ja vetää sitä kokista ja nachoja. Ja sit ne on kaks päivää sen jälkeen zombeja. (Ä3)

Haastatelluille äideille on osin tuottanut vaikeuksia hahmottaa verkon kautta tapahtuvan pelaamisen vuorovaikutteisuutta. Äitien kertoman mukaan erityisen hankalaa oli siinä vaiheessa, kun pelaaminen lasten kasvaessa oli siirtynyt enemmän fyysisestä yhdessäolosta yksin koneen äärellä istumiseen. Äidit kuitenkin seuraavat lastensa käyttäytymistä myös heidän pelatessaan yksinään.

Sitten kun ne pelaa tietsikalla. Mitä ne nyt pelaa. Silloinhan ne on ihan yksin ja silloinhan ne on ne luurit päässä ja di, di, di, dii. (Ä1)

Mä ihmettelin sitä, et ethän sä oo enää kenenkään kanssa. Sit ne iltapäivisinkin. Mut sehän on koko ajan kaikkien kanssa, mutta se on vaan netissä. (Ä2)

Meillä on kanssa ihan sama. Se on siellä tietokoneella kuulokkeet päässä ja on ihan et JES, Niko on täällä. (Ä1)

Äitien haastattelun mukaan heidän varhaisnuortensa pelaaminen vaikuttaa tapahtuvan pääosin verkon välityksellä eri peliyhteisöissä. Etenkin jo yläkouluikäiset pelasivat säännöllisesti myös ulkomaalaisissa yhteisöissä. Toisaalta saatetaan myös katsoa pelin sisällä taitavampien ulkomaisten pelaajien pelisuorituksia ilman varsinaista vuorovaikutteista pelaamista.

Meillä pääosin englanniks pelaa. Mä on ymmärtänyt, että on aika paljon Virosta, muista Pohjoismaista ja jenkeistäkin. (Ä3)

Miesten keskusteluissa pelien yhteisöllinen luonne ei tullut esiin samassa määrin kuin äitien haastattelussa. Isät kuitenkin näkivät, että lapset aloittavat pelaamisen yhä nuorempana ja oppivat taitoja vanhempien sisarus-tensa kautta.

6.1.2 Mobiililaitteiden kasvava merkitys

Molempien vanhempien kertomuksissa nousi vahvasti esiin mobiililaitteiden lisääntynyt käyttö ja sen näkyminen perheiden arjessa. Äitien kertomuksen mukaan mobiilipelaamisen muodot poikkeavat muusta digitaalisesta pelaamisesta. Mobiilipelivalikoima poikkeaa sisällöllisesti sekä tyyllisesti muiden pelilaitteiden pelivalikoimasta ja uusia, ilmaisia tai edullisia pelejä tulee markkinoille jatkuvasti. Toisaalta pelaaminen saattaa suhteellisen pian muuttua maksulliseksi.

Toisissa perheissä puhelimilla pelaamista harrastetaan etenkin automa-koilla tai silloin, kun ei olla fyysisesti läsnä omien pelilaitteiden äärellä. Haastatelluissa perheissä mobiilipelejä pelasivat selvästi enemmän perheiden tytöt. Jossain perheessä oli siirrytty lähes kokonaan pois tietokoneiden ja konsolien välityksellä pelaamisesta ja pelaaminen tapahtui yksinomaan mobiililaitteiden (tabletit ja älypuhelimet) välityksellä.

Mun pojan ikäluokka on just se, joka on saanut kaikkein nuorimpana sen kännykän...tapahtu niin, ettei oikeastaan ollut sääntöjä eikä tajuttu, mitä kaikkea ne rupes siinä tekemään. Sukupolvi tavallaan menetettiin. Mulla on sellainen olo, että nuorimmaiselle saan ne säännöt läpi, mutta en ehtinyt saada 12– tai 14-vuotiaille. (Ä3)

Mobiililaitteiden tulo on yllättänyt monet aikuiset ja sopiminen älypuhelin-ten käytön pelisäännöistä oli tuonut haasteita lähes kaikkiin koteihin. Täl-löin käytön kohteena ei niinkään ollut pelaaminen, vaan joku muu verkon kautta tapahtuva toiminta. Haastattelussa nousi arjen haastavimmista ti-lanteista selvimmin esiin matkapuhelinten käyttö ilta- ja yöaikaan.

6.2 Vanhempien pelilukutaito

Vanhempien pelilukutaito näkyy arjessa erilaisina asenteina, päätöksinä, toimina ja käytäntöinä ja sitä on tarkasteltu vanhempien kertomusten ja haastattelussa esiin nostamien kommenttien perusteella.

6.2.1 Pelilukutaidolliset valmiudet

Haastatellut äidit myönsivät, etteivät he tiedä kovin paljoa digitaalisista peleistä ja pelaamisesta. Äideille vierasta oli pelien käsitteistö sekä pelilaitteiden käyttö ja itse pelaaminen.

Se vaan menee niin valtavaa vauhtia ja ne tietää, jos mä rupeen pojan kanssa puhuun peleistä, niin mä en puolen lauseen jälkeen ymmärrä yhtään mitään, mitä se puhuu. Kun se niiden maailma on niin täysin vieras ja tavallaan vaatis hirveesti ponnisteluja, et mä sen maailman ottaisin haltuun. (Ä3)

Useimmin perheissä miehet olivat niitä, jotka olivat luontaisesti kiinnostuneita tietotekniikasta ja hakivat siten aktiivisemmin tietoa myös peleistä ja pelaamisesta. Tämä aito mielenkiinto digitaalista mediaa, mediakulttuuria sekä pelaamista kohtaan tuli esiin myös isien omissa kertomuksissa. Lisäksi isien osallistuminen sekä pelien ja laitteiden hankintaan sekä käyttöön oli yleisempää.

6.2.2 Vanhempien oma pelaaminen

Isät olivat pelanneet jonkin verran digitaalisia pelejä jo omassa lapsuudessaan ja nuoruudessaan, vaikka pelitekniikka ja -vaihtoehdot olivat olleet huomattavasti rajoittuneempia. Isät muistelivat, että ensimmäiset konsolipelit olivat tulleet markkinoille heidän ollessaan nuoria ja tietokonepelit heidän ollessaan täysi-ikäisiä. Joku isistä hankkii myös nykyään itselleen omia pelejä ja myönsi pelaavansa pelejä yhdessä omien ystäviensä kanssa. Toinen oli ladannut tietyn pelin puhelimeensa lapsensa kannustamana.

Mulla oli kaveri, jolla oli sellainen tennispeli. Se oli tosi kova juttu. Mutta nää PC-pelit tuli vasta silloin, kun olin opiskele-massa. Että sitten oli jo aikuisikäinen. (I2)

Commodoret, oon jonkin verran pelannut. Mä en itse kiinnostunut niistä koskaan niin hirveesti, kun jotku pelas niitä tosi paljonkin. Kyllä sitä nyt pelattiin, varmaan melkein päivittäin jotain. (I1)

Me ollaan aikoinaan pelattu paljon yhdessä. Se on ollut tällasta illanviettoa. Nyt mä annoin itselleni joululahjaksi Luonnollisia sivilisaatioita-pelin. Pelaa vähän, koska se vaatii tosi paljon ja semmoseen ei ole aikaa. (I2)

Vain yksi haastattelusta viidestä äidistä kertoi tiedostaen yrittäneensä pelata yhdessä varhaisnuortensa kanssa digitaalisia pelejä, tosin hän oli kokenut sen haastavaksi. Loput äideistä myönsivät, etteivät he enää viimeaikoina olleet pelanneet kodista löytyvillä pelikoneilla.

Mä en tykkää ollenkaan, mutta olishan se ihan hyvä. Sillei viettää aikaa lastensa kanssa. Ne pelaa lähinnä kavereitten kanssa. (Ä3)

Jonkun verran mä on yrittänyt joskus pelata, mutta se on ihan hirveän vaikeeta. (Ä5)

Pääsyyksi äitien pelaamattomuudelle mainittiin mielenkiinnon puute.

6.2.3 Asenne pelaamista kohtaan

Perheissä laitteita oli hankittu yleisimmin lahjoiksi etenkin jouluna. Useammassa haastattelussa perheessä Wii-pelikonsoli oli hankittu nimenomaan koko perheen yhteiseen pelaamiseen. Lapset olivat myös itse säästäneet rahaa laitteiden ja pelien ostamiseen. Pelilaitteiden hankkimisessa oli eroja niiden ominaisuuksien ja käyttötarkoitusten mukaan. Samoin laitteita saatettiin käyttää eri ikäkausina eri tarkoituksiin.

Isien haastattelussa tuli esiin se, että laitteiden ja etenkin älykännyköiden hankintaan vaikuttaa lasten ystäväpiirin kautta tuleva sosiaalinen paine. Isät olivat pääsääntöisesti tarkoituksella yrittäneet viivästyttää älypuhelimien hankintaa lapsilleen. Isien kertomusten mukaan he rajoittavat arjessa hyvin tarkkaan lastensa pelien lataamisen määrää ja sitä mitä pelejä etenkin mobiililaitteisiin ladataan.

Vanhemmat hämmästelivät lastensa pelitaitojen nopeaa kehittymistä. Isien kertomuksissa tuli esiin pitkälti ilo lastensa taitojen kasvamisen puolesta, äidit nostivat esiin enemmän kasvatuksellisia huoliajatuksia. Isät vertasivat pelaamista oman aikansa ”puolikiellettyyn” toimintaan, jota lapset harrastivat pihaleikeissään.

Etenkin tää pienempi se on tosi taitava näissä. Meikäläinen ei pärjää yhtään niissä juoksukisoissa. Sama nyrkkeilyssä. Sehän siinä kivaa on, kun joku 6-vuotias hakkaa isänsä kanveesiin. (I2)

Kohtuus kaikessa. Tietysti koulu on kaikkein tärkein asia. Aika aikansa kutakin. Ei se ole niin vaarallista. Muistan itsekin lapsena, kun käytiin jäissä hyppimässä. (I2)

Se ois muute vähä sama asia ku mä en olis kiinnostunut sen kavereista. Tai en olis kiinnostunut mistään, mitä se tekee. Tietyllä tavalla, yritän sisäistää ja hyväksyä, että tää on tän ajan juttu tää some ja pelit. Et vaik en mä itse siihen kauheesti kuulu enkä välitä kuulua. (Ä3)

Pelaaminen nähtiin vanhempien keskuudessa siten tämän ajan ilmiönä, joskin miehet suhtautuivat tähän naisia levollisemmin.

6.3 Pelikasvatus haastatelluissa kodeissa

Vanhemmilla oli yleispiirteisiä ajatuksia siitä, mitä pelikasvatus sisällöllisesti käsittää. Haastateltavat sanoivat pelikasvatuksen jakautuvan perheissään sekä isälle että äidille. Äidit kertoivat kuitenkin jättävänsä usein mielellään lopullisen vastuun perheen miespuolisille. Vaikka vastuu oli yhteisesti jaettu, oli sääntöjen asettamisessa eroja äitien ja isien välillä. Yksi haastatelluista isistä oli pohtinut pelikasvatuksen sisältöä jo työssään, jossa hän oli tekemisissä nuorten kanssa.

Siinä on niinku kaksi puolta. Eli miten me kasvatetaan lapsiamme elämään niinku pelimaailmassa tai miten pelit voi kasvattaa meidän lapsia. Ne voi olla myöskin tällaisia opetuksellisia, eli hyödyllisiä. Se vaikuttaa myös siihen lapsen kasvamiseen ja niitä täytyy sitten myös kasvattaa. (I1)

Haastatelluissa perheissä vanhemmilta oli vaadittu keskimäärin vähemmän pelikasvatuksellisia toimia tyttärien pelaamisen suhteen.

6.3.1 Pelikasvatukseen liittyvät säännöt ja niistä keskustelu

Sekä isien että äitien haastattelussa kävi ilmi, ettei perheissä noudatettu mitään selkeää tuntimääräistä peliaikarajoitusta. Varhaisnuorten ollessa nuorempia, aikarajoitteisia sääntöjä oli saattanut olla enemmän, mutta iän myötä niistä oli luovuttu. Syynä oli joko lapsen oman sisäisen säätelykyvyn kasvaminen tai sääntöjen toimimattomuus. Tuntimäärien sijaan seurattiin enemmänkin lasten ja nuorten kokonaisajankäyttöä eri toimintojen suhteen. Jossain perheessä pyrittiin pitämään erityinen pelipäivä ja toisessa pelivapaapäivä kerran viikossa.

Ei varmaan enää, aikaisemmin. Jotenkin olen ajatellut, että niin kauan kun ne tekee jotain muutakin kun pelaa, käy ulkona ja silleen. En ole lähtenyt siihen, että rajoitan, et jotain kaks tuntii päivässä. (Ä5)

Ei mekään olla. Nuorempi poikakin on ollut aina sellainen vähän nuorempana, että ne leikkii, ne menee johonkin pihalle ja ne pelaa jotain kirkkistä ja kaikkea tämmöstä näin. Ne niinku pistää välillä pelillä poikki ja sit se koko poikalauma pelaa jotain kirkkistä. Vielä ton ikäsenäkin. (Ä1)

Etenkin äitien haastatteluissa kävi ilmi, että monissa perheistä haasteita esiintyi arjessa pyydetessä lapsia keskeyttämään tai lopettamaan pelaaminen etenkin nukkumaan mentäessä tai ruokailun alkaessa. Tämä herätti äideissä vahvoja tunteita. Toisaalta tämän katsottiin myös olevan tyypillinen ikäkauteen liittyvä ilmiö.

Kyllä mulla valitettavasti tulee sillo 10–11 aikaan illalla, et nyt lopeta. Saa valitettavasti mussa sen pienen raivon aikaseks. Ja sit ku se loppuu, ni sit on se sosiaalinen media!! (Ä3)

Ehkä tää ikäluokka on just sellasta. Et sit sieltä tulee just väittelely ja pitäiskö kaikki tapahtua aina heti. (Ä2)

Haastateltujen äitien kotona ikärajojen suhteen ei oltu kovin tiukkoja. Kahdella äitien perheistä varhaisnuoret osasivat itse säädellä pelaamisensa

kokonaisuutta, sen sijaan pelien ikärajoista ja sisällöistä jouduttiin pitämään tarkempaa kontrollia ja sääntöjä asettamaan yhdessä. Äitien ryhmässä puhuttiin pääosin K-18 ikärajasta ja hyvin vähän enää K-16 rajoista. Sääntöjen asettamiseen vaikuttavat myös perheen muut lapset ja heidän ikänsä. Mikäli perheessä on nuorempia sisaruksia, joudutaan sääntöjä asettamaan tarkemmin.

Isien haastatteluissa kävi ilmi, että heidän perheissään oli asetettu selkeät linjat ja säännöt pelaamiselle jo lasten ollessa pieniä. Näistä säännöistä myös oli pidetty johdonmukaisesti kiinni. Tämän ansioista pelaamisen ajankäytölle oli kehittynyt kaikkien osapuolten yhdessä jakamat ja hyväksymät toimivat käytännöt, eikä pelaamisen ajankäyttö ollut isien kertoman mukaan haastanut näitä perheitä suuremmin. Samoin oli pidetty tiukasti kiinni lasten iän mukaisista ikärajamerkinnoista.

Molemmissa ryhmissä myönnettiin, että oman haasteensa sääntöjen asettamiseen asettavat myös ystäväpiirin vanhempien asettamat säännöt ja etenkin niiden mahdollinen puute. Samoin tässä tuli esiin sosiaalinen paine, joka herättää perheissä keskustelua ja voi aikaansaada konflikteja lasten ja rajoista kiinni pitävien vanhempien välillä.

Me ollaan aina ne vanhemmat jotka yrittää estää, mun pojan mielestä. Tiedän, että siellä on pari semmosta, jolla ei oo mitään sääntöjä. (Ä3)

Kavereilla saa pelata K-18, vaik kotona ei, ei voi estää. (Ä2)

Haastatteluissa perheissä isät olivat aktiivisemmin pyrkineet ottamaan selvää pelien sisällöistä. He olivat myös pohtineet ikärajaluokituksia suhteessa pelilajiin ja tapaan pelata. Isät eivät kuitenkaan olleet niinkään pohtineet peliympäristöjä, -tarinoita tai roolimalleja. Äideistä yksi kertoi osallistuvansa aktiivisesti heidän perheissään käytäviin keskusteluihin pelien hankkimisesta, samoin kuin hyödyntävänsä verkosta löytyvää neutraalia peliräätä.

Lego-peleissä on annettu vähän joustoa. Osassa on 7, osassa 12. Star Warsissa ammutaan laserpyssyllä ja Indiana Jones

ampuu oikealla pyssyllä. Mun mielestä on ihan samanlaista räiskintää. (I3)

Mä oon ainakin yrittänyt jutella noista poikien kanssa. Joskus oon lataillu ittekin niitä kännykälle. Pelannu ja kattonut ja kokeillu, että mitähän näissä on. (I3)

Et menee aina puolen vuoden välein tää hirvee kriisi näistä ikärajoista, et kaikki saa pelata, mut me ei saada ja sitä käydään sitä hirveetä vääntöä siitä, et mikä K. Mut sit me otetaan siihen aina yks peli tarkasteluun. Annetaan niiden ite puolustella sitä vaikka kuinka monta kertaa. (Ä5)

Ensin oli K-16 ja nyt on varmaan kaikki noita K-18. Oltiin hirveesti vastaan, et ei sovi meidän maailmankuvaan, et veri lentää ja on vaan sitä ampumista. Mut sit mun mies niitä jossain vaiheessa vähän perehty niihin, et se totes, et ne on enemmänkin semmoista taktiikkapelejä. (Ä3)

Mobiilipelien ikärajat eivät juuri nousseet esiin keskusteluissa. Mobiilipelien sisältöjen ei koettu aiheuttavan riskejä, sillä olemassa olevien pelien katsottiin olevan yksinkertaisia ja väkivallattomia. Vanhempien puuttumista tarvittiin lähinnä lataamisen luvan pyytämiseen. Äitien kohdalla rajoitettiin maksullisten pelien lataamista, isät asettivat tarkemmat rajat kaikelle lataamiselle. Itse pelaamiseen ei niinkään oltu puututtu.

Haastateltujen äitien kertomuksissa kävi ilmi, että äidit olivat miettineet arjessa paljon lasten yksityisyyden rajoja ja sitä, mihin heillä vanhempina on oikeus. Toisaalta haastateltujen äitien lapset olivat pääosin jo yläkoulu-laisia. Isät taas katsoivat vanhemman oikeudekseen myös säännöstellä lapsen yksityisyyden rajoja pystyäkseen valvomaan lapsen toiminnan ja pelaamisen sisältöä digitaalisessa ympäristössä. Haastatellut isät tiedostavat, että pelaamista tapahtuu myös kavereiden luona ja että joidenkin kavereiden perheillä pätevät erilaiset säännöt. Isien kertomuksissa kävi ilmi, että he olivat ottaneet huolestuttavien asioiden ilmaantuessa asian puheeksi myös muiden vanhempien kanssa. Samoin miesten tarinoissa tuli selvemmin esiin yhteisöllinen, vastavuoroinen huolen esiintuominen eri perheiden vanhempien kesken.

Kyllä meillä ainakin on lapsella yks kaveri, jonka luona se saa pelata jotain. Et sillä oli joku K-18. Mutta kyllä mä sitten juttelin sen pojan isän kanssa siitä. (I2)

Ja senkin olen sanonu pojille, että saan joskus vähän kattoo sitä puhelinta, mitä siellä on. Et se on aikuisten vastuulla kuitenkin, mitä te teette ja katotte. Tavallaan, niillä ei ole ihan suoraan yksityisyyttä siinä. (I3)

Kyllä se vaatii sen, että koneen haltija hyväksyy sen. Joo, tavallaan, se mikä on näkyvissä meille, se on kontrollin alla, mut sit taas se kännykkä. Se voi olla mitä vaan. (I2)

Matkapuhelimen osalta myös isät kokivat käytön ja sen valvomisen ongelmalliseksi. Jossain määrin ongelmalliseksi koettiin myös lasten koulun jälkeen pelaamiseen käyttämä aika vanhempien vielä ollessa töissä. Koettiin, ettei vanhemmilla ole tällöin riittäviä keinoja valvoa lastensa tekemisiä. Tässä tuotiin esiin myös lasten persoonalliset erot.

6.3.2 Missä pelaaminen tapahtuu

Haastateltujen isien perheissä oli tehty selkeät periaatepäätökset sijoittaa pelilaitteet perheen yhteisiin tiloihin ja tästä haluttiin pitää kiinni. Tällä hetkellä haastatellut isät sanoivat käytännön läsnäolon toimivan hyvin ja samalla he pystyivät seuraamaan lastensa pelaamien pelien sisältöjä.

Äitien kertomuksen mukaan varsinaiset pelikoneet sijaitsivat tätä nykyä lasten omissa huoneissa. Laitteet olivat aiemmin sijainneet yhteisissä tiloissa, mutta niitä oli sittemmin siirretty lasten omiin huoneisiin lasten tultua vanhemmiksi. Sen sijaan kannettavalla tietokoneella, tabletilla tai älypuhelimilla pelaamista tapahtuu myös perheen yhteisissä tiloissa.

Jos ne pelaa sit siinä, ni väkisinkin siinä välillä sit kommentoi. Mut en mä tiää yhtää mitä ne pelaa. Et väkisin yrittää olla vähän kiinnostunut. (Ä3)

Vaikka äidit alussa kertoivatkin oman tietotaitonsa olevan alhainen, olivat he olleet läsnä lastensa pelaamisessa. Haastattelun edetessä heidän mieliinsä nousi eri pelien nimiä, sisältöjä sekä muistikuvia pelien ja pelaamisen kehittymisestä lastensa iän karttuessa. Vaikka äitien pelikasvatukselli-

set valmiudet olivat tietotaidollisesti haastateltuja miehiä vähäisemmät, olivat äidit kuitenkin arjessa läsnä huolehtien lastensa yleisestä hyvinvoinnista.

6.3.3 Vanhempien ja lasten yhdessä pelaaminen

Molemmissa haastatteluissa vanhemmat kertoivat, että yhdessä pelaamista oli tapahtunut etenkin lasten ollessa alakouluikäisiä koko perheen pelatessa yhdessä Wii-pelikonsolilla pelattavia urheilupelejä. Tällä hetkellä isät pelasivat jonkin verran lastensa kanssa, silti he kokivat ettei aika arjessa anna myöten pelaamiselle siinä määrin, kuin mitä he haluaisivat. Isät kertoivat tuntevansa toisia isiä ja lapsia, joilla yhdessä pelaaminen oli yhteinen arjen harrastus. Äitien ryhmässä kerrottiin, että pelaamista lasten kanssa saattoivat tehdä lähinnä isät.

Kyllä meil joskus keilattiin kanssa, mut täytyy sanoa, et mä olin se joka sitä vähiten teki. (Ä3)

Pleikka hankittiin kanssa alun perin koko perheen joululahjaksi. Mulla on sellainen kuva, että olis hauskakin pelata yhdessä lasten kanssa. Ei siihen kyllä aikaa sitten ole, että tulisi sitä tehtyä. (I1)

Tiedän pelin, en ole ite pelannu, mutta mulla on paljon kavereita, et tiedän että pelaavat. Ja myös heidän lapsensa pelaa. Ja he pelaavat sitten samoissa tiimeissä. Et itellä ei ois niin paljon aikaakaan. (I3)

Pelaamista tapahtui äitien ryhmässä varhaisnuorten kanssa lähinnä mobiilipelien visailujen muodossa lyhyinä yhteisinä hetkinä arjessa.

Äiti sä oot täs hyvä, että mikä biisi. (Ä1)

Meil on tää millon Gustaa Adolf oli tai mikä maalaus. (Ä4)

Digitaalisia pelejä yleisempää oli pelata koko perheen kesken yhdessä lautapelejä. Osassa perheissä tämä kulttuuri oli hävinnyt lasten kasvaessa isommaksi, osassa taas lautapelien pelaamisen kulttuuri oli säilynyt vielä teini-ikään asti.

6.3.4 Mahdolliset tauot

Pelitaukoja tai -kieltoja oli käytetty ainoastaan yksittäistapauksissa. Erään isän kertomuksen mukaan heidän perheessään oli jouduttu kieltämään kokonaan tietyn pelityypin pelaaminen lapsen pelaamiseen käyttämän ajan noustua kohtuuttomiin mittasuhteisiin.

Vanhempi poika oli kolmannella luokalla ihan koukussa. Kaverin isä sano, että teidän poika ei enää jää koulun jälkeen leikkimään, sillä on niin kiire pelaamaan. Sitten sovittiin, että se peli poistetaan. Se ihan itki, kun tää loppu nyt. Oli myös aika helppotunut. (I2)

Äitien kertoman mukaan pelikielto oli saatettu käyttää uhittelutarkoituksessa silloin, kun vanhempien asettamia sääntöjä ei oltu noudatettu.

6.4 Pelikasvatuksellisesti huomioitavia seikkoja

Vanhempien pelikasvatukseen vaikuttavat useat tekijät arjessa. Vanhemmat eivät suoraan olleet tietoisia näistä seikoista, mutta ne tulivat esiin haastattelun edetessä enemmänkin spontaanisti vuorovaikutuksellisen keskustelun myötä.

6.4.1 Lapsen oma persoonallisuus ja pelilukutaito

Äitien kertomukset toivat esiin lasten erilaiset persoonallisuus- ja temperamentti- ja tunteiden piirteet sekä näiden tekijöiden näkymisen myös lasten pelaamisessa. Vaikka lapsilla oli havaittu iän myötä sääntöjen oppimista ja sisäisen säätelyn kehittymistä, oli vanhempien ohjauksen tarve kytköksissä paljolti myös lapsen yksilöllisiin ominaisuuksiin sekä pelaamisen motiiveihin ja kiinnostuksen kohteisiin.

Ei meillä niitä sellaisia K-18 sotapelejä oo edes ollu. Mut ei ne oo niistä edes ollu kiinnostuneita. Ei oo tykänny räiskiä ihmisiä. Et niil on aina ollut ni tetyt pelit mistä ne on ollu kiinnostuneita. Et sithän ne pelaa niitä. (Ä1)

En muista että olisin ikinä sanonu kenellekään, et pidähän breikkiä tai et meehän nukkumaan. Meillä osaa ite sen säännöstellä. (Ä1)

Meillä joutuu edelleen, vaikka on lukion aloittanut. (Ä4)

Tiesin pojasta jo nelivuotiaana, et se varmaan koukuttuu just kaikkeen. Mitä tahansa on tehnyt, Legoja tai Rubiikin kuutioita ja tää on nyt uusin versio. Kun ei itte järkeä pysty pitämään mukana, niin jonkun pitää välillä sanoo, et nouse välillä sieltä penkistä, tuu syömään ja lähe ulos. (Ä3)

Isien haastattelussa tuli esiin samansuuntaisia ajatuksia lapsen persoonallisuuden ja pelilukutaidon kytköksistä vanhempien pelikasvatuksen säätelyyn. Osa varhaisnuoruuden saavuttaneista lapsista oli sisäistänyt vanhempiensa asettamat pelikäytännöt siten, että niitä noudatettiin myös vanhempien poissa ollessa. Toisten varhaisnuorten kohdalla vanhempien tulee toimia selvemmin portinvartijana pitäen huolta sääntöjen riittävydestä ja pitävyydestä.

Tai kummasti mun poika niinku addiktoitu siihen Clash of Claniin. Itelläänkin on vähän samanlaisia, ei voi olla omassa tietokoneessa jotain tällaisia pasiansseja tai muita, ku se alkaa heti. (I2)

Joo, pettymysten sietokyvyssä ja muussa. 9-vuotias jäi ihan varmasti koukuun. Se jaksais sitä matopeliäkin pelata vaikka kuinka kauan. Mitä vanhempi ei olis voinu tehdä. (I1)

Vanhempien kertomusten mukaan varhaisnuoren kiinnostuskohteet kertovat myös paljon siitä, mihin hän huomionsa ja mielenkiintonsa arjessa suuntaa. Riippuu esimerkiksi asuinympäristöstä ja koulukavereista, millaista seuraa ja tekemistä varhaisnuorelle löytyy.

Se missä me asutaan, niin siinä on myös nuorempia poikia ja ne hakee usein myös näitä isompia leikkimään. Tavallaan on se leikki-ikä vielä. Nyt vähän isompana ne kulkee jo mopolla, kesälläkin lähtee aina ulos. (Ä1)

Urheilijapojat ne on koko ajan treeneissä. Kun mun poika tulee koulusta kotiin, menee omaa huoneeseen ja laittaa luurit korvaan. Niillä on nyt siinä semmonen tosi tiivis pelaajaporukka uudella luokalla seiskalla. (Ä3)

Ajankäyttöön ja mielenkiinnon suuntaamiseen saattavat myös vaikuttaa nuoren aiemmin aloittamat harrastukset. Liitteeseen 4. on listattu vanhempien haastatteluissa esiin tulleita varhaisnuoren pelaamiseen vaikuttavia tekijöitä.

6.4.2 Pelaamisen hyötynäkökulmia

Digitaalisten pelien pelaamisen hyötyvaikutuksista vanhemmat painottivat etenkin englannin kielen oppimista hyvin nuorena. Pelien kautta kieltä opittiin jo ennen koulun kieliopetusta ja vanhemmat toivatkin esiin pelien kyvyn motivoida oppimaan uusia asioita lapselle mielekkäällä tavalla.

Poikani luokalla, niin pojilla on kymppi englannissa. Opettaja laittoikin ne johonkin toiseen ryhmään, että ne voi tehdä vaativampia juttuja. Tytöt jää jälkeen siellä sitten seiskalla. (Ä3)

Pojat aika paljon kyselee jostain asiasta, jossa on vaikeita sanoja. Ne tulee kysymään, mitä se on suomeksi. 8-vuotiaallakin on jo aika hyvä sanavarasto englannista, vaikkei ole sitä koulussa vielä luku. (I3)

Äitien keskuudessa nousi myös esiin pelaamisen vuorovaikutuksellinen puoli. Fyysinen yhdessä pelaaminen miellettiin eri-ikäisiä ja eri sukupuolta olevia lapsia yhdistäväksi, positiiviseksi ja yhteisöllisyyttä lisääväksi toiminnaksi, jossa harjoitellaan samalla ryhmässä toimimista, yhteistoiminnan pelisääntöjä sekä tunteiden säätelyä.

Ja sit siin näkee tavallaan niitä temperamenttieroja, miten jotkut vähän niinku kiehahtaa nopeesti. Siinähan tulee ne tunteet pintaan aika nopeesti. Kumminki siinä vähän niinku toisiaan sitten kasvattaa siinä. (Ä2)

Sehän on niille sosiaalinen laite. Se on jotain mitä ei voi käsitellä, et ois voinu olla niin monen kanssa sosiaalinen silloin, kun me oltiin saman ikäisiä. Et ne on tuonu aivan uusia mahdollisuuksia se tekniikka. (Ä3)

Lisäksi pelaamisella oli todettu olevan monia kognitiivisia taitoja kehittäviä vaikutuksia, joista mainittiin tarkkuus, keskittymiskyky, pitkäjänteisyys, silmän ja käden taitojen harjaantuminen, koordinaatiokyky, ongelmanratkai-

su- ja päättelykyky, taktikointi- ja strategiataidot sekä oikea-aikaisuus ja yhteistyötaidot.

Meiän lapsetkin kun pelaa niitä tasopelejä. Mäkin oon kokeillu, mut oon aina jäljessä, joko liian hitaasti tai etukäteen. (Ä2)

Meillä vanhimmalla pojalla todettiin nuorena lähimuistin heikkous. Neurologi sanoi, et se ei tuu ikinä oppimaan kieliä, kellaikoja eikä mitään määreitä ja kielet tulee olee aina tosi vaikeita. Ja nytkin se varmaan puhuu paremmin englantia kuin suomea. Se on tullut ihan pelien kautta. (Ä1)

Äidit toivat isiä enemmän esiin pelien hyötyominaisuuksia. Pelit nähtiin kanavana saada uusia tuttavuuksia oman ystäväpiirin ulkopuolelta ympäri maailmaa. Pelaamisen katsottiin tarjoavan itsensä toteuttamisen mahdollisuuksia samoin kuin toimivan urheilumuotona. Äidit kokivat myös, että pelit tarjoavat heidän varhaisnuorilleen mielekästä tekemistä ja niiden katsottiin siten toimivan harrastuksena, joka saattaa myös suojata murrosikään liittyviltä kokeiluilta.

On hassua, tuli vaan mieleen kun on viime viikolla puhetta, että joku opettaja on mun pojan pelikaveri. (Ä5)

Joo tää on just tätä. Munkin poika sanoi, että heillä on koulussa sivari apuopettajana ja sekin pelaa. Mut sit se oli sanonut, et no en mä tuu teidän kanssa samaan peliin pelaamaan ja ki-roilemaan. (Ä3)

Maailmakin pienenee. Pienikin lapsi saattaa pelata jonkun kanssa, joka on jostain Belgiasta. Se on aina hyödyllistä. (I1)

Mun poika on vähän niiden luokan nörttejä. Jotka ei pelaa, niin siellä on ne röökkit ja kaikki. Eli kyllä se tässä iässä vähän hidastaa sitä kartsalle lähtöä. Tavallaan se oma tiivis yhteisö, jossa tavallaan toteutat ittees. (Ä3)

Samoin pelaamisen voi myös sitoa oikean elämän asioihin ja lisätä yleistietoutta, kuten esimerkiksi historiaa, musiikkia, kulttuuria, kieliä ja urheilua. Joku lapsista oli toimittanut pelien kautta myös mm. lehteä. Eräässä perheessä pelit ja pelaaminen olivat toimineet välineenä käsitellä elämän vaikeita asioita ja työstää tunteita.

Meil pelaa kännykällä noit kielipelejä. Et vähän toi ranskan kieli. Et se aina mullekin selittää, et se pääsee aina seuraavalle tasolle. Et sit se käskää mennä takaisin, jos ei hallitse. Et siinä on ääntäminenki. (Ä2)

Ei ihan hirveesti, lähinnä joskus ku sitä Fifaa pelataan. Et nyt ku mietitään, että lähetääkö kesällä jonnekin matkalle niin mietitään, että olis kiva nähdä ku Barcelona pelaa. (Ä5)

Sillo kun meiän äiti kuoli, niin mun poika teki siellä pelissä meidän äidille niistä rakennuksista vähän niinku haudan. Et se oli aika liikuttavaa. Et ehkä se voi olla myös tapa käsitellä asioita. (Ä3)

Äidit näkivät pelaamisen voivan muuttua harrastuksesta edelleen ammatiksi, kuten oli käynyt kahden äidin vanhimman lapsen kohdalla.

6.4.3 Pelaamisen haittapuolia

Haastatelluilla vanhemmilla oli samansuuntaisia ajatuksia pelaamisen negatiivisista tekijöistä ja heidän puheissaan tuli esiin huoli näiden tekijöiden vaikutuksista lasten arkeen, kehitykseen ja hyvinvointiin. Vanhemmat nostivat esiin huolen jatkuvasta ärsyketulvasta. Digitaaliset laitteet ja pelit olivat tulleet täyttämään etenkin aiemmin mm. ajomatkoilla ja odottelutilanteissa syntyneitä tyhjiä hetkiä arjessa. Huolestuttavana nähtiin myös huomion jatkuva jakautuminen useaan asiaan samanaikaisesti. Samoin vanhempia pohditutti yleisen elämänrytmin kiivastuminen, tekemisen katkonaisuus sekä hetkeen ja yhden asian tekemiseen rauhoittumisen vähentyminen.

Et semmoinen pitkäjänteisyys, et ne ei enää kestä sitä, jos välillä on tylsää. Et ku välillä on tylsää, niin aivot lepää ja me kehitetään jotain uutta. (I3)

Kahdessa perheessä oli jouduttu puuttumaan varhaisnuoren pelaamisen määriin, niiden aiheuttamaa selviä riippuvuusoireita. Muutamalla lapsella oli esiintynyt univaikeuksia, joihin nähtiin pelaamisella voineen olla tietty osuus. Pelaaminen saattoi myös vähentää yleistä fyysistä liikkumista ja leikkimistä arjessa. Pelaamisen myötä kirjojen lukeminen ainakin osalla

lapsista oli vähentynyt ja vanhemmat pohtivat tämän vaikutuksia äidinkielen kehitykseen ja tarinallisuuteen sekä toisaalta vaikutuksia lasten kiroiluun. Eräs vanhemmista nosti itse esiin vaikeuden tietää pelien sisällöllisistä vaikutuksista lasten kehitykseen ja hyvinvointiin.

Et kyllähän tosta pelaamisesta ymmärtää, et katsot ruutua ja istut paikoillaan, niin se on sun terveydelle haitaksi. Mutta se sisällön ymmärtäminen, et mikä siinä on hyvää ja huonoa. (I3)

Haittapuolista keskusteltaessa äitien tunteita kuohutti eniten lasten jatkuva huomion kiinnittyminen sosiaaliseen mediaan ja tämän kyky hallita kaikkea perheen arkea. Tämä selvä muutos pystyttiin kytkemään mobiililaitteiden viimeaikaiseen yleistymiseen. Äitien ryhmässä riippuvuudesta keskusteltiin nimenomaan sosiaalisesta mediasta puhuttaessa.

Vain yksi äideistä toi esiin verkossa ja pelimaailmassa mahdollisesti tapahtuvan kiusaamisen. Kaikki vanhemmat eivät olleet siitä tietoisia, mutta myönsivät, etteivät lapset ja nuoret välttämättä tuo esiin kaikkea verkossa tapahtuvaa vanhemmilleen. Äideillä oli yleisesti tiedossa se, että tuntemattomat myös maan rajojen ulkopuolelta olivat lähestyneet varhaisnuoria tai pyytäneet heitä ystävikseen yhteisöpalveluissa.

Digitaalisten pelien negatiiviseksi tekijäksi koettiin myös taloudelliset seikat. Pelilaitteiden hankinta on kallista ja vaihtoehtojen kirjo on edelleen laajentunut mobiililaitteiden yleistyttyä. Tietyt merkit ovat nousseet statussymboleiksi ja niiden arvostus on nuorten keskuudessa korkealla. Toisaalta lukioon siirryttäessä on jatkossa hankittava nuorelle oma tietokone.

Meillä on sit melkei, et ei oo sitä uusinta pleikkaa. Molemmilla on nyt oma iPadi, ei siitä tulis mitään, jos olis vain yks. Mun poikahan pelaa sillä mun kannettavalla. Ja kyllähän ne siellä isänsä luonakin pelaa. (Ä2)

Lisäksi vanhempia puhututti digitaalisten pelien lisääntyvä maksullisuus.

6.4.4 Ulkopuolinen apu

Äitien mielestään tietoa peleistä ja pelaamisesta on saatavilla, mikäli sitä haluaa saada. Tietoa voi saada myös lapsilta ja nuorilta itseltään. Äidit olisivat kaivanneet enemmän ystäviensä vanhempien kanssa jaettavaa vertaistietoa, jolloin keskustelut oman lapsen kanssa pelien säännöistä ja rajoista olisivat helpottuneet. Haastatteluun osallistuneet äidit jakavat arjessa vain vähän tietoa keskenään lapsiensa pelaamisesta, toisin kuin haastatellut isät.

Vanhemmat toivat esiin, että he eivät varsinaisesti kaipaa ulkopuolista apua tai neuvoja media- ja pelikasvatukseen. Silti samaan aikaan vanhempien kertomuksista tulee esiin tunne riittämättömyydestä. Tämä näkyy kokemuksena tekniikan jatkuvasta kehitymisestä, oman tietotaidon ja ajankäytön rajallisuudesta sekä myös lasten ajankäytön valvonnan vaikeudesta etenkin arkipäivinä. Haastatteluissa tuli esiin myös tunne keinojen riittämättömyydestä suhteessa digitaalisen ympäristön vetovoimaan sekä sen tarjoamiin mahdollisuuksiin ja sisältöihin.

On haasteita vanhemmille, oon huomannu, et kyl me ollaan aika hukassa. On tosi hankala tietää, mikä määrä on sopiva määrä ja minkälaiset pelit. Ja kun on viel eri perheillä eri linjoja, niin on aikamoisia haasteita. (I1)

Äidit toivat myös esiin pelien ja pelikulttuurin nopeat muutokset. Tietoa olisi tarvittu proaktiivisesti etenkin siinä vaiheessa, kun älypuhelimet tulivat markkinoille. Yksi äideistä myönsi, että hän toivoi osaavansa toimia paremmin pelikasvattajana nuorimman lapsensa kohdalla ja mahdollisesti välttää niiltä virheiltä, joita oli kokenut tehneensä vanhempien lastensa kohdalla.

6.5 Toimivat pelikasvatuksen käytännöt

Isien kertomusten mukaan lapsille oli laitettu selkeät säännöt pelaamiselle. Ensimmäinen selkeä periaatepäätös oli hankkia laitteita vasta, kun lapsi ikäkauden kypsyytensä mukaan olisi niiden käyttöön valmis. Toinen selkeä

periaatepäätös oli sijoittaa pelilaitteet perheen yhteisiin tiloihin. Kolmantena selvänä sääntönä oli pitää pelaamiseen käytetty aika kohtuullisena ja etenkin iltaisin siten, että nukkumisen rauhoittumiseen ja aikaan jää riittävästi aikaa. Tämä pyrittiin varmistamaan joko sulkemalla laitteet hyvissä ajoin tai ottamalla laitteet pois yöksi. Jonkin vanhemman lapsen kohdalla katsottiin lapsen oman sisäisen säätelykyvyn toimivan niin, että matkapuhelin sai jäädä lapsen huoneeseen myös yön ajaksi.

Tuntuu, et ne rajat, mitkä on laitettu, ni oon pitäny hyvin tiukkaa niistä kiinni, enkä oo antanut yhtään niistä siimaa. Totta kai ne on aina koittanut rajoja. Ne on sit tajunnu, et ku jonkun rajan laittaa, ni se sit pitää. (I3)

Meillä vanhimmalla on siellä omassa huoneessa. Mutta sitten se laittaa sen pois ja käy nukkumaan. En oo enää seurannut. Tai sitten se on useamminkin jossain keittiön pöydällä. (I1)

Isien haastattelussa kävi myös ilmi, että haastatelluissa perheissä oli asetettu selkeät pelisäännöt pelilaitteiden ja pelien hankinnalle. Pelilaitteita oli ostettu pääosin lahjaksi, pelien hankkiminen oli harkittua ja lapset olivat myös itse säästäneet rahaa hankintoihin. Laitteiden ja pelien ostopäätöksistä keskustellaan yhdessä, jolloin lapset saavat mahdollisuuden esittää omia näkökulmiaan.

Isien kertomuksen mukaan lapsille oli tehty selväksi alusta lähtien se, ettei laitteisiin saa ladata maksullisia ohjelmia ja maksuttomienkin pelien lataamista valvotaan ja rajoitetaan. Vanhemmat päättävät, mitä ohjelmia lapset saavat pelata. Niin ikään isien haastatteluissa kävi ilmi, että lisäominaisuuksia ei tule ostaa, vaan lasten on tultava toimeen harjaannuttamalla omia taitojaan.

Meillä on tablettiin tasan yksi maksullinen peli ladattu. Me ollaan pojille tehty selväksi, että ei oteta niitä maksullisia pelejä, eikä osteta lisäjuttuja. On pärjättävä pelaamalla. (I3)

Isät kertoivat myös laittaneensa rajoituksia laitteiden käyttöominaisuuksille, -yhteyksille ja käyttäjätileille. Älypuheliin ei pääsääntöisesti ole hankittu omaa dataliittymää, vaan käyttö on mahdollista kotona wlan-yhteyden

kautta. Lapset tosin osaavat isien mukaan myös hyödyntää taitavasti arjen eri ympäristöjen ilmaisia datayhteyksiä. Jossain perheessä oli pyrkimykseenä pitää yksi peli- ja kännykkävapaa päivä viikonloppuna ja toisessa perheessä puolestaan antaa lupa pelata jonain viikonlopun päivänä arkea enemmän.

Kännykkä lähtee illalla ennen nukkumaanmenoa. Ja sitten sunnuntaina yritetään muistaa, että silloin ei pelata. Ei kännykkääkään. Mut se aina lipsuu, että aina pitää kattoo vähän tekstiviestiä. Se on koko ajan. (I2)

On pidetty, että lauantai olis semmoinen pelipäivä. Silloin ne saa ensin kattoo lastenohjelmia ja sitten ne yleensä tunnin pelailee siinä. (I3)

Toisaalta, mikäli jokin pelaamiseen liittyvä oli todettu lapselle haitalliseksi, puututtiin siihen jämäkästi ja johdonmukaisesti riippumatta lapsen tunne-reaktioiden voimakkuudesta.

Sitä itekin hämmästy, on muuten aika ”cool” kaveri, kävi oikeen ulvomaan, et te ette voi poistaa sitä. (I2)

Haastateltujen isien mukaan heidän oma valvontansa oli ajan myötä höl-lentynyt ja heidän vaimonsa pitäisivät edelleen mielellään tiukempia rajoja. Toisaalta he toivat samaan aikaan esiin sen, miten selviä sääntöjä lapsille oli asetettu jo pienestä pitäen.

Vaimo laittais enemmän pojille rajoja ja pitäis tiukempaa kontrollia. Oon vähän hövelimpi. Johtuu myös omasta pelitaustasta, kun on aikoinaan pelannu todella paljon. Oon itekin nähny minkälaista se on voinu olla. (I3)

Äitien mielestä heidän perheissään rajoituksiin perustuvat säännöt eivät olleet olleet toimivia. Sen sijaan toimivampaa oli ollut räätälöidympi, lapsen ja nuoren persoonallisuuteen pohjautuva käytännön tilanteiden ohjaus. Myös haastatellut isät toivat esiin sen, että sääntöjen lisäksi kultaisena ohjenuorana oli lapsen yleinen hyvinvointi ja elämän eri osa-alueiden tasapaino. Silti myös myönnettiin, etteivät yleiset kasvatuseriaatteet välttämättä toimi digitaaliseen ympäristössä ja pelimaailmassa.

En tiedä, kun elää sellaista normaalia elämää, että on perusstruktuuria, että milloin syödään ja mennään kouluun ja nukkumaan. Perusjuttuja. Siinä se menee pelitkin samassa yhteydessä. (I2)

Veikkaan, et kaikki vanhemmat miettii lastensa kannalta, et mikä on hyväksi. Vaikee hahmottaa, onks tässä jotain haittaa vaik onks siit hyötyä ja missä ne rajat oikee kulkee. Vaikeampi ymmärtää, ku reaali maailmaa. (I3)

Jos ajattelee meidän poikaa, joka on himopelaaja. Et kyllä se selvästi toivoo, että me ollaa edes vähän kiinnostuneita myös siitä mitä se tekee. Että kyllä se selvästi just niinku tulee välillä selittämään hirveen innostuneena niitä asioita mitä se siellä tekee, ku se on se sen maailma. (Ä3)

Vanhemmat yrittävät olla kiinnostuneita lastensa ja varhaisnuortensa tekemisistä, koska he ymmärtävät pelimaailman tärkeyden ja merkityksellisyyden. Etenkin varhaisnuorten suunnalta myös viestitään sitä, että halutaan keskustella peleistä ja jakaa pelien tapahtumia vanhempien kanssa, vaikka vanhempaa ei pidettäisikään tasavertaisena. Mukanaolon myös ymmärrettiin lisäävän tietoa ja ymmärrystä sekä tiivistävän vanhemman ja nuoren välistä suhdetta.

7 JOHTOPÄÄTÖKSET

Johtopäätösluvussa kootaan yhteen haastattelussa saadut vastaukset kodeissa tapahtuvasta digitaalisesta pelaamisesta, vanhempien pelilukutaidon ja -kasvatuksen näyttäytymisestä sekä varhaisnuoruuden erityispiirteistä näiden tekijöiden suhteen. Loppuun on koottu lista haastatelluissa perheissä parhaiten toimineista pelikäytännöistä.

Haastateltujen vanhempien perheissä digitaalisia pelejä pelasivat pääsääntöisesti kaikki lapset iästä ja sukupuolesta riippumatta. Pelaaminen aloitetaan jo hyvin nuorena. Pelien kirjo kattoi konsolit, kannettavat ja pöytätietokoneet sekä mobiililaitteet. Haastatelluissa perheissä etenkin Wii-pelikonsolin erilaiset urheilupelit olivat muodostuneet perheiden yhteiseksi tekemiseksi lasten ollessa nuorempia.

Varhaisnuoruudessa pelivalinnoissa ja -muodoissa tapahtui muutoksia ja pelaamisen pääpaino siirtyi fyysisesti samassa paikassa pelaamisesta koti- ja ulkomaisiin peliyhteisöihin, joissa pelataan sekä omien lähikasvu-ympäristön ystävien että tuntemattomien kanssa. Digitaalinen pelaaminen saattoi myös yhdistää eri ikäisiä sisarusia.

Perheiden arjessa oli näkynyt vahvasti mobiililaitteiden tulo markkinoille. Mobiilipelejä pelasivat etenkin perheiden tytöt. Varhaisnuorilla on pääsääntöisesti omat älypuhelimet ja monilla on myös oma tai perheen yhteinen tabletti. Jossain perheessä digitaalisia pelejä pelattiin jo yksinomaan tableteilla ja älypuhelimilla. Varhaisnuoren pelaamiseen arjessa on mobiililaitteiden yleistymisen myötä tullut lisää mahdollisuuksia ajallisesti, tilallisesti ja saatavuuden osalta.

Monet verkkokaupasta ladattavat pelit saattavat olla alussa ilmaisia tai edullisia, mutta eteneminen tai peleissä menestyminen vaativat lisämaksun suorittamista. Digitaalisten pelien maksuttomuuden käsite on siten peleissä muutoksessa. Toisaalta myös digitaaliseen pelaamiseen tarvittavat pelilaitteet ja pelit ovat kalliita, mikä voi olla lapsia eriarvoistavaa.

Haastattelussa naiset tunnistivat omat pelitietotaidolliset puutteensa. Puutteita oli niin käsitteistön kuin tekniikan ja itse pelaamiskulttuurin kohdalla. Äidit eivät juuri pelanneet pelejä, eivät lastensa kanssa, eivätkä myöskään omalla ajallaan. Naiset nostivat haastattelussa pääsyyksi mielenkiinnon puutteen.

Äidit olivat kokeneet, että lasten peliteknisten ja -tiedollisten taitojen nopean kehittymisen myötä myös heidän kasvatuksellinen roolinsa muuttuu ja heidän mahdollisuutensa säädellä lastensa pelikäyttäytymistä kapenee. Näin ollen äidit tiedostivat digitaalisten pelien asettamat haasteet sekä perheen arjelle että heidän kasvatustehtävälleen ja siten lapsensa hyvinvoinnin tukemiselle. Äidit ymmärsivät, että lasten teknisten pelitaitojen kehittymisen lisäksi on myös huolehdittava lapsen sisäisestä säätelykyvystä ja pelien sisällön vaikutuksista lapsiin ja nuoriin. Tähän tarvitaan aikuisen aktiivista osallistumista, mikä oli jätetty perheissä pääosin miehille.

Haastatteluihin osallistuneiden miesten pelilukutaito sen sijaan oli hyvä niin tiedollisten, taidollisten kuin asennetekijöiden kohdalta. Miesten asenne digitaalisia pelejä, pelitekniikkaa ja -kulttuuria kohtaan oli positiivisesti sävyttynyt ja he olivat avoimia kehityksen tuomille mahdollisuuksille ja uusille pelimuodoille. Isät olivat tutustuneet digitaalisiin peleihin jo omassa nuoruudessaan ja osalla peliharrastus oli jatkunut yhdeksi ajanviettotavaksi myös omien ystävien seurassa.

Tällä hetkellä isät pelasivat jonkin verran lastensa kanssa, mutta kaiken pelaamisen esteeksi mainittiin yleisesti ajan puute arjessa. Haastatellut miehet kuitenkin tunsivat toisia isiä ja lapsia, joilla yhdessä pelaaminen oli yhteinen arjen harrastus. Vanhempien ja lasten välistä vuorovaikutusta tapahtui aktiivisimmin jo ostopäätösten teon yhteydessä. Isät hämmästelivät lastensa taitojen kehittymistä nuorella iällä ja heidän kertomuksessa huokui ilo ja ylpeys lastensa pelikehityksen suhteen.

Vaikka äitien pelilukutaito näyttäytyy haastateltujen antamien vastausten perusteella alhaiselta, seurasivat haastatellut isät sekä äidit lastensa ja varhaisnuortensa pelaamista eri laitteilla huolehtien näin arjen hyvinvoin-

nista. Haastateltujen miesten lapset olivat varhaisnuoruuden alarajoilla ja heidän kodeissaan pelilaitteet oli sijoitettu kodin yhteisiin tiloihin. Äitien talouksissa laitteita oli siirretty lasten omiin huoneisiin lasten lähentyessä yläkouluikää. Molempien sukupuolten edustajat kokivat kuitenkin hankalaksi pelien sisällön arvioimisen ja siitä keskustelun lastensa kanssa. Syiksi tähän mainittiin puutteellinen tieto ja ymmärrys, äitien kohdalla myös puutteellinen mielenkiinto. Monesti todellinen syy on myös puutteellinen aika arjessa.

Isien haastatteluissa kävi ilmi, että heidän perheissään oli asetettu selkeät linjat ja säännöt pelaamiselle jo lasten ollessa pieniä. Näistä säännöistä oli myös pidetty johdonmukaisesti kiinni. Tämän ansioista pelaamisen ajankäytölle oli kehittynyt kaikkien osapuolten yhdessä jakamat ja hyväksymät toimivat käytännöt, eikä pelaamisen ajankäyttö haastanut näitä perheitä suuremmalti. Silti myös heidän perheissään pelkän pelaamiseen käytetyn ajan lisäksi seurattiin lapsen ja nuoren arjen eri toimintojen tasapainoa ja tämän vaikutusta yleisen hyvinvointiin.

Vanhemmat toivat esiin lasten ja nuorten erilaiset temperamentit ja motivaatiot pelaamisessa ja tarpeen sovittaa pelaamisen arjen sääntöjä tämän mukaan. Toiset lapset omaksuvat vanhempien pelaamiselle asettamat säännöt ja käytännöt ilman suurempia vastalauseita, jolloin myös vanhemmat luottavat näiden lasten omaan sisäiseen säätelykykyyn. Toisille lapsille vanhempien oli täytynyt asettaa tiukempia rajoja myös iän karttuessa. Haastatteluun osallistuneista kahdeksasta vanhemmasta kaksi oli joutunut joko rajoittamaan pelaamista tiukasti tai kieltämään jonkin tietyn pelin pelaamisen kokonaan. Useimmiten säännöistä jouduttiin keskustelemaan tiukemmin poikien kanssa.

Haastatteluun osallistuneiden äitien ja isien kertoma vahvistaa samalla tässä opinnäytetyössä sovelletun varhaisnuoruuden konkreettisen todentumisen arjen toiminnassa. Lapsi on toisaalta lähestymässä nuoruuden kokeiluja ja toisaalta toimii edelleen lapsuudesta tuttujen aktiviteettien parissa. Haastateltujen isien lapset olivat keski-ikältään hieman nuorempia ja perheiden arjessa pelaaminen ei näyttänyt aiheuttavan samansuuruisia

haasteita, kuin haastateltujen äitien perheissä. Äitien perheissä jo yläkouluikäiset lapset pyrkivät selkeämmin vaikuttamaan vanhempien asettamiin pelisääntöihin ja -rajoituksiin, mikä näkyi myös arjessa esiintyvänä konfliktina ja intensiivisinä keskusteluina.

Molemmissa perheissä oli näkynyt lähikasvuympäristöstä tuleva sosiaalinen paine laitteiden ja pelien hankinnalle, yläkouluikäisten lasten perheissä paine kohdistui selvemmin myös ikäraja- ja peliaikakeskusteluissa. Internetin kautta oli myös saatu helpommin malli kiroilulle ja pääsy pornografisille sivuilla sekä jonkinlainen käyttäjien keskeinen kollektiivinen hyväksyntä näille. Tässäkin suhteessa verkko mahdollistaa lasten pääsyn sisältöihin, joihin aikuisen valvonta ei yllä. Vanhempien haastatteluissa nousi myös esiin se, että varhaisteini alkaa selvästi kokeilla kielletyn ja sallitun rajoja.

Varhaisnuorten pelaamisen valvonnassa haasteeksi muodostuivat myös arjen vapaa-aika lasten ollessa yksin kotona, kaveripiirin vanhempien erilaiset säännöt, erilaiset käsitykset lapsen ja nuoren yksityisyyden rajoista sekä mobiililaitteiden yleistymisen, joka oli mahdollistanut pelaamisen ja muun internet-käytön myös kodin ulkopuolella. Valvonnan kannalta pidettiin olennaisena pelaamisen ajan pysymistä kohtuullisena sekä pelien ikärajojen noudattamista.

Haastateltujen vanhempien kertomusten pohjalta on koottu lista näissä perheissä parhaiten toimivista pelikäytännöistä.

Hyvät käytännöt kodissa:

- Laitteiden ja pelien *ostaminen lapsen iän ja kypsytyden mukaan*
- *Pelien sijoittaminen yhteisiin tiloihin mahdollistaen aikuisen läsnäolon*
- Alusta lähtien yhdessä sovitut ja *yhteisesti hyväksytyt pelikäytännöt*
- *Selkeät rajat* pelipäiville, kokonaispeliajalle ja laitteiden sulkemiselle iltaisin
- Älypuhelimien jättäminen yhteisiin tiloihin yöksi
- Liittymät ja tilit *salasanojen takana*, ei dataliittymää puhelimeen

- *Ikärajamerkinnoista kiinni pitäminen*
- Tiedon etsiminen neutraaleista tahoista, kuten peliraadeista, joissa kerrotaan pelien sisällöistä
- Vanhempien on hyvä pelata uutta peliä ensin itse tutustuakseen sen sisältöön
- Vanhemmat lapset eivät saa pelata omia pelejään nuorempien läsnä ollessa
- *Ole kiinnostunut.* Vaikka aikuinen ei koe olevan tasavertainen tai ymmärrä kaikkea, pelkkä mukanaolo riittää. Tämä lähentää vanhempia ja lapsia ja lisää keskinäistä vuorovaikutusta
- *Keskustele* lasten kanssa pelien *sisällöistä* ja siitä, miten lapsi ne kokee
- Harkittu ostaminen niin laitteiden kuin pelien kohdalla: selkeät pelisäännöt pelien hankinnasta ja siihen käytetystä rahasta. Pelejä ei hankita hetken mielialojhteesta ja rajoituksetta
- Ostopäätöksistä keskustellaan yhdessä vanhempien kanssa
- Selvät pelisäännöt mobiililaitteisiin ladattaville peleille ja pelien lataamisen valvonta, keskustellaan ennen lataamista vanhemman kanssa, etenkin maksullisten ohjelmien kohdalla
- Vältetään pelien lisäominaisuuksien hankintaa, suositaan oman taidon harjaannuttamisen kautta syntyvää peliosaamista
- Pelien hyötyominaisuuksien tiedostaminen, *pelaamisen hyödyntäminen oppimistarkoituksessa*, myös esim. kehitysviiveissä, joissa vanhempi voi ottaa aktiivisen roolin
- Kollektiivinen ja jaettu vastuu muiden aikuisten kanssa, *puheeksiotto* ystäväperheiden vanhempien kanssa
- Sovitaan pelaamiseen keskittämistä tiettyyn tai tiettyihin päiviin viikossa, jolloin saa luvan kanssa pelata pidempiä aikoja
- Pyritään pitämään säännöllisesti peli- ja matkapuhelinvapaita päiviä, pätee myös aikuisiin
- *Virheistä oppiminen*, pelikasvatuskäytäntöjen muuttaminen tarpeen mukaan
- *Jos on aihetta huoleen, puututaan asiaan välittömästi* lapsen kanssa asiasta keskustellen ja yhteistä ymmärrystä hakien.

8 POHDINTA

Pohdintaluvun alussa verrataan tässä opinnäytetyössä saatuja tuloksia digitaalisten pelien sekä pelikasvatuksen käytännöistä aiemmin tehtyihin tutkimuksiin ja muuhun aihetta käsittelevään kirjallisuuteen ja hankkeisiin. Pohdintaosion tarkastelu on jaotettu tutkimustehtävien mukaan. Tämän jälkeen pohditaan tutkimuksen luotettavuutta ja eettisyyttä sekä tulosten hyödynnettävyyttä ja jatkotutkimusmahdollisuuksia. Lopuksi arvioidaan vielä opinnäytetyötä oman oppimisprosessin sekä tulosten saavuttamisen valossa.

8.1 Varhaisnuorten digitaalisen pelaamisen todentuminen perheissä

Kaikkalainen median lisääntynyt käyttö näkyy perheiden arjessa ja vaikuttaa perheen arjen vuorovaikutukseen. Haastateltujen vanhempien mukaan heidän kaikki lapsensa pelaavat digitaalisia pelejä, iästä ja sukupuolesta riippumatta. Pelaamisen ja yleisen mediankäytön määrissä oli havaittu kasvua lapsen tullessa yläkouluikään. Pääosassa haastatelluista perheistä median käyttö ja pelaaminen eivät olleet aiheuttaneet kohtuuttomia ongelmia arjen sujuvuudelle, silti osassa perheistä arjen hallinta oli kärsinyt epäonnistuneiden pelaamisen rajoitusyritysten jälkeen.

Haastateltujen vanhempien kertomuksissa tuli esiin, että lapsista pojat pelaavat tyttöjä enemmän. Tytöt pelaavat etenkin mobiilipelejä ja viettivät paljon aikaa muualla internetissä eri yhteisöpalveluissa. Nämä tulokset ovat myös yhteneväisiä uusimpien kotimaisten ja kansainvälisten tutkimusten kanssa, joiden mukaan pelaamisen ero tyttöjen ja poikien välillä on suurinta juuri varhaisnuoruudessa. (Karvinen & Mäyrä 2011, 3; Medierådet 2013, 19, 36; Suoninen 2013, 8–10, 37.)

Tutkimusten mukaan digitaaliset pelit on perinteisesti suunniteltu siten, että ne vetoavat enemmän poikiin. Poikia kiehtoo väkivalta, samoin kuin ajamis-, taistelu- ja räiskimispelit. Vanhemmat mainitsivat peleistä yleisimmin Fifan, Minecraftin, Wiin ja Simsin, mikä tukee edelleen muita tutkimuksia varhaisnuorten suosikkipeleistä. Näistä Minecraft ja Sims ovat pelityyppinä päättymättömiä. (Medierådet 2013, 38.) Tässä opinnäytetyössä

kävi ilmi, on K15- ja K16-pelien pelaaminen on yleistä tässä ikäluokassa, mikä tukee niin ikään aiempia tutkimuksia (Medierådet 2013, 40; Pääjärvi 2012, 46–47).

Opinnäytetyössä haastateltujen äitien kiinnostus digitaalisia pelejä kohtaan oli vähäistä, sen sijaan isien mukana pelaaminen oli seurannut omasta nuoruudesta aina tähän päivään. Viime vuosien tutkimusten mukaan joka neljäs suomalainen aikuinen pelaa videopelejä viikoittain. Miehet pelaavan digitaalisia pelejä naisia enemmän. (Karvinen & Mäyrä 2011, 2; ISFE 2012, 5; Mäyrä & Ermi 2013, 15.)

Pelien hankinta on entistä helpompaa. Niitä voi tilata suoraan netistä ja nuoret hankkivat niitä myös omalla rahalla, jolloin poistuu vanhempien suodattava vaikutus. Haastatelluissa perheissä pelit nähtiin pääosin viihde- ja ajanviettomuotona ja pelien opetuksellista puolta ei oltu hyödynnetty aktiivisesti, vanhempien mukaan ei myöskään koulun toimesta. Keskustelussa nousi kuitenkin esiin pelien ominaisuus kannustaa ja motivoida oppimaan mielekkäällä tavalla yksin sekä ryhmässä. Samoin tuotiin esiin mahdollisuus harjoituttaa kognitiivisia ym. taitoja etenkin, mikäli lapsella olisi jotain kehityksen viivästymiä. Sama on todettu myös aiemmin tehdyissä tutkimuksissa (Mustonen 2004, 184; Griffiths 2009, 5).

Haastateltujen vanhempien vastauksessa kävi ilmi, että nuorten elämään on viime vuosina suuresti vaikuttanut älypuhelinien tulo markkinoille. Uuden teknologian sekä nopeiden Internet-liittymien mahdollistamana nuorilla on mahdollisuus viettää yhä suuremman osan arjestaan linkittyneenä erilaisiin verkkopohjaisiin aktiviteetteihin. (Griffiths 2013a, Griffiths 2015b, 46 mukaan.) Osan lapsista katsottiin olleen ensimmäisten joukossa luomassa täysin uutta vuorovaikutuksen muotoa, jolloin vanhemmat olivat saaneet pelikasvatuksellisia keinoja vasta kokemuksen lisääntymisen myötä. Juuri nuorten on todettu omaksuvan ensimmäisinä uudenlaisia pelejä ja pelaamisen tapoja sekä muokkaavan niitä omiin tarkoituksiinsa. (Kinnunen 2010, 104.)

Haastatelluissa perheissä esiin nousi myös peleissä yleistynyt lisämaksullisuus. Tutkimusten mukaan lisämaksullisten virtuaalihyödykkeiden, pelien mikromaksujen sekä digitaalisen pelirahan yleistyminen tulevat hälventämään rajaa digitaalisten pelien maksullisuudesta ja maksuttomuudesta. (Mäyrä & Ermi 2013, 3–4.) Aiemmin digitaalisessa pelaamisessa suurimassa vaarassa ovat olleet elämänhallintaongelmat, jatkossa voivat lisääntyä rahapelihaittojen tapaan myös taloudelliset ongelmat (Kinnunen 2010, 115–116; Pelitaito 2015, 5–6). Tämä haastaa perheitä entuudestaan ja samalla ”kilpavarustelu” voi lisätä eriarvoisuutta (Lahikainen ym. 2015, 17). Lasten keskuudessa pelilaitteet ja mobiililaitteet ovat osin statussymboleja ja sosiaalinen paine haastaa sekä vanhemmat että lapset ja nuoret.

On myös todettu, että mobiililaitteiden mahdollistamat yhteisöt murtavat perinteisiä sääntöjä ja normeja ja haastavat arjen vuorovaikutustilanteet niin kodeissa kuin koulussakin (Lahikainen ym. 2015, 225). Etenkin tässä opinnäytetyössä haastatellut äidit olivat pohtineet paljon lastensa pelaamisen vuorovaikutuksellisuutta ja sen muutoksia lasten siirtyessä yläkouluun. Uusi ympäristö ei tukenut enää lapsen aiempia leikkimisen muotoja. Aiemmin pelaamisen katsottiin olevan hyvin sosiaalista toimintaa lasten ystävien pelatessa yhdessä samassa paikassa. Varhaisnuoruuteen tultaessa pelaamisen sosiaalinen ulottuvuus oli muuttanut muotoaan ja pelikaverijoukko oli laajentunut internetin kotimaisten ja ulkomaisten peliyhteisöjen myötä.

Haastatteluissa tuli esiin digitaalisen pelaamisen mahdollistamat oman lähikasvu ympäristön ulkopuoliset kontaktit. Tutkimuksissa on todettu pelaamisen laajentavan lapsen kontaktiverkostoa ja mahdollistavan tasavertaisen toimijuuden riippumatta lapsen sosioekonomisesta- ja kulttuuritaustasta, iästä, sukupuolesta tai fyysisistä ominaisuuksista (Crawford 2012, 111–112).

Pelaamisen haittapuolina mainittiin mm. liikkumattomuus ja tavallisten leikkien väheneminen, väkivaltapelien vaikutukset, sekä mahdollinen kiusaaminen. Kenelläkään haastateltujen vanhempien lapsista tai nuorista ei pelaaminen ollut toiminut yksinäisyyden torjunnassa tai siten, että aidot

kaverisuhteet olisivat hävinneet. Kaikilla lapsilla oli myös harrastuksia pelien ulkopuolella.

8.2 Vanhempien asenteet ja valmiudet pelikasvatukseen

Yhteiskunnan digitalisaatio ja digitaalisten pelien toimintaympäristö ja -kulttuuri haastavat vanhempien perinteisen kasvatustehtävän. Sekä äidit että isät ymmärtävät digitalisaation ja digitaalisten pelien olevan osa nykykulttuuria, silti isien tietotaidolliset valmiudet osoittautuivat äitejä paremmiksi, samoin kuin yleisesti positiivisempi suhtautuminen. Tämän opinnäytetyön haastatteluissa välittyi äitien huolipuhe, mikä tukee yleistä käsitystä äitien ja lasten välisestä vuorovaikutuksesta. Isä-poika -suhteessa taas korostuu usein jaettu kiinnostus sekä tietojen vertailu. (Lahikainen ym. 2015, 260.)

Tieto, taito ja asenne ovat avainasemassa. Näillä tuetaan lapsen peläämistä oikealla tavalla, pidetään kiinni säännöistä ja ylläpidetään siten positiivista kehitystä ja hyvinvointia. Haastatellut vanhemmat ymmärsivät, että varhaisnuori tarvitsee aikuisen toimimista portinvartijana, kunnes tämä kykenee ottamaan vastuun omasta toiminnastaan digitaalisessa ympäristössä. Toisilla lapsilla oma sisäinen säätelykyky muodostuu aiemmin, osa tarvitsee vanhemman tukea tähän pidempään. Vanhemmat olivat myös asettaneet tarvittaessa peleille ja pelaamiselle kieltoja tai taukoja.

Silti yhteinen pelaaminen ja vanhempilähtöinen pelitoimijuus oli arjessa vähäistä, mikä heijastuu puutteina vanhempien pelilukutaidoissa. Sama on todettu myös aiemmissa, suomalaisten kotien digitaalisia pelejä käsittelevissä tutkimuksissa. (Wallenius, Rimpelä, Punamäki & Lintonen 2009, 464.) Lasten on kuitenkin todettu pelaavat mielellään yhdessä vanhempiensa kanssa. Tutkimuksissa esteinä yhteiselle pelaamiselle ovat lasten mielestä aikuisten kiire sekä kiinnostuksen ja pelilukutaidon puute (Lahikainen ym. 2005, 140–141). Nämä samat tekijät todentuivat myös haastateltujen vanhempien puheenvuoroissa.

Lisäksi etenkin yläkouluikäisten lasten vanhemmat luottivat hyvin pitkälti varhaisnuorten omaan pelilukutaitoon. Tutkimusten mukaan lapsilla ja nuorilla saattaa olla hyvä tekninen pelilukutaito, mutta he tarvitsevat silti yhä vanhempien iän tuomaa kokemusta pelisisältöjen, vaikuttimien ja seurausten arvioinnissa. (Lahikainen ym. 2005, 140–141.) Nuori harjaantuu yleensä vääjäämättä pelaamisessa taitavammaksi ja tällöin vanhemman rooli on toimia pelaamisharrastuksena tukijana. Osallistumalla harrastukseen aidosti sekä myönteisesti kuuntelemalla ja keskustelemalla, vanhempi voi samalla seurata pelaamisen määrää ja sisältöjä. (Harviainen ym. 2013, 50.)

Lapset ovat kuitenkin erilaisia, jolloin myös pelikäyttäytymisessä on erilaisia muotoja. Lapsen ajattelu- ja tunnemaailman kehitystaso sekä henkilökohtaiset mieltymykset vaikuttavat yksilön tapaan pelata ja reagoida sisältöihin. (Hellström ym. 2012, 1380.) Vanhempien tulee ymmärtää lastaan sekä hänen persoonallisuuden piirteitään ja peilata tätä lapsen pelaamiskäyttäytymiseen. Impulsiivisemmalla lapsella myös pelityyli saattaa olla impulsiivisempi, samoin keinot säädellä tunteita ja hallita pelaamisen määrää. Tilapäiset intensiivisen pelaamisen jaksot ovat usein tavallisia ja menevät yleensä luontaisen kehityksen myötä ohi. (Harviainen ym. 2013, 99–101; Griffith 2015c, 8.) Iän karttuessa pelaamisen motiivien on todettu siirtyvän enemmän tunnesäätelyyn ja arjesta irtautumiseen (Wallenius ym. 2009, 471; Meriläinen 2011, 124). Yksittäisten haittakeskustelujen sijaan tulisikin tarkastella lasten ja nuorten pelaamista yksilö- ja ympäristökohtaisesti (Kuss 2013, 134).

Erään äidin mielestä varhaisnuoruuden saavuttaneet nuoret tarvitsevat mielekästä tekemistä elämäänsä, jotta he eivät purkaisi turhautumistaan negatiiviseen käyttäytymiseen ja kokeiluihin. Toisaalta verkkoympäristö mahdollistaa lapsen pääsyn sisältöihin, jotka ovat haitallisia hänen kehitykselleen. Lisäksi verkon näkymättömyys hankaloittaa aikuisen kykyä valvoa lapsen ja nuoren toimintaympäristön tapahtumia. Etenkin isien kohdalla pidettiin tiukasti kiinni pelilaitteiden sijoittamisesta yleiseen tilaan. Tällöin mahdollistuu tutkijoidenkin mukaan tärkeä olosuhteiden ja sisällön valvonta.

8.3 Vanhempien pelilukutaito ja pelikasvatus arkielämässä

Vanhemmat olivat läsnä lastensa arjessa ja kiinnostuneita lastensa hyvinvoinnista. Osassa perheistä ikä- ja aikarajoja noudatettiin tarkkaan, osassa käytäntö oli löystynyt lasten tultua yläkouluikään. Näin oli käynyt etenkin poikien kohdalla, mikä tukee myös aiempia tehtyjä tutkimuksia. (Pääjärvi 2012, 41; Suoninen 2013, 167.) Vanhemmat antoivat lastensa itse säädellä pelaikaa arjessa seuraten, että lapsi hoitaa koulu- ja kotitehtävänsä sekä harrastaa ja liikkuu kodin ulkopuolella, mikä todettiin yleiseksi käytännöksi myös vuoden 2013 Lasten mediabarometrin tuloksissa (Suoninen 2013, 139).

Poikien pelaamiseen jouduttiin puuttumaan useammin ja säännöistä keskustelemaan tiukempaan sävyyn, mikä on tullut esiin myös muissa tutkimuksissa (Pääjärvi 2012, 51–53, 64; Medierådet 2013, 23). Etenkin yläasteikäisillä rajojen koettelu lisääntyy, mikä näkyy perheiden arjessa ja pelaamisessa (Suoninen 2013, 139–140). Pelisäännöt ja -rajat tuovat kuitenkin lapselle turvaa, huolimatta siitä, miten lapsi näihin emotionaalisesti reagoi (Lahikainen ym. 2015, 226). Lasten mediabarometrissä vuodelta 2012 todetaan, ettei sääntöjen puuttuminen lisää lasten yleistä tyytyväisyyttä ja hyvinvointia (Pääjärvi 2012, 64).

Erityisen tärkeää on ikärajoista kiinni pitäminen ja pelien sisältöihin tutustuminen. Vanhemmat myönsivät haastattelussa, että heidän kykynsä sisällön arviointiin on puutteellinen, eivätkä he keskustele sisältöjen merkityksistä lastensa kanssa. Mahdollinen keskustelu peleistä ja niiden sisällöstä oli kuitenkin enemmän reaktiivista, jossa lapsi oli aloitteellinen puoli osoittamalla joko ostotarpeen tai halun keskustella pelaamansa pelisisällöistä tai pelaamisesta, tai sitten rajoista oli tullut riitaa. Vuoden 2013 Lasten mediabarometrissä on myös todettu sama vanhempien riitoihin kyllästyminen ja siksi pitkälti aika- ja ikärajoista luopuminen. (Suoninen 2013, 167.)

Myös aiemmissa tutkimuksissa on todettu, että vanhemmat kontrolloivat mediankäytössä enemmän aikaa ja määrää kuin sisältöä (Lahikainen ym. 2015, 275–276). Tutkimusten mukaan pelkkä lapsen havainnointi ei kui-

tenkaan tuo esiin kaikkia audiovisuaalisen median mahdollisia vaikutuksia lapseen (Salokoski 2005, 10–11). Näin ollen esimerkiksi ikärajojen noudattaminen ei yksin riitä ja yksinomainen kontrolli on haitallista lapsen ja vanhemman väliselle vuorovaikutukselle (Lahikainen ym. 2015, 280). Vanhempien pelilukutaidon ja -ymmärryksen kehittymiseen tarvittaisiin myös itse tekemistä ja sisällön tuottamista (Mustikkamäki 2010, 102).

Yhä kiintyvämpi pelilaitteiden ja -sovellusten kehittämistahti vaatii vanhemmilta jatkuvaa sääntöjen tarkistusta ja kannustusta mediavapaisiin hetkiin ja vyöhykkeisiin perheissä (Griffiths 2015b, 46). Yhdessä haastatelluista perheistä pyrittiinkin pitämään mediavapaa päivä arjessa. Samoin tutkijat ovat kehottaneet vanhempia suosimaan väkivallattomia pelejä ja pelaamista yhdessä muiden kanssa (Griffiths 2009, 4–5). Lähtökohtaisesti etenkin äidit kartoivat pelien väkivaltaisuuksia ja halusivat suosia lasten pelaamista yhdessä. Samassa tilassa pelaaminen koettiin vuorovaikutteisemmaksi kuin verkon välityksellä yhdessä pelaaminen.

Opinnäytetyön tulokset vahvistivat siten, että etenkin varhaisteinien kohdalla vanhempien aktiivinen osallistuminen ja toimiminen pelaamisen portinvartijana on olennaisen tärkeää. Varhaisteini on astumassa ulos lapsuuden ja vanhempien määrittelemästä toimintaympäristöstä ja tekee yhä enemmän omia valintojaan. Tässä digitaaliset pelit mahdollistavat nuorelle uudenlaisen toimijuuden ja tuottajuuden. Pelit tarjoavat mielekästä tekemistä sekä kanavan toteuttaa asioita, jotka eivät ole mahdollisia reaali-maailmassa. Varhaisnuori viettääkin mielellään aikaansa virtuaalisessa maailmassa ja arjen leikit ovat korvaantuneet osin digitaalisella pelaamisella ja muulla verkkopohjaisella tekemisellä. Lasten tapa olla vuorovaikutuksessa keskenään on muuttunut, mikä hämmentää vanhempia.

Yhteiskunnan digitalisaatio ja uudet mediankäyttötavat ovat haaste vanhemmuudelle, kun perinteiset roolit perheissä menettävät merkitystään. Vanhempien mahdollisuudet hoitaa kasvatusta ovat muuttuneet ja vanhemmat saattavat tuntea itsensä keinottomiksi. Vanhempien tulisi osoittaa kiinnostusta varhaisteinien pelaamista ja pelikulttuuria kohtaan, pelata fyy-

sisesti lastensa kanssa ja lisätä omia pelilukutaidon tietotaidollisia valmiuksia.

Keskustelut peleistä, niiden sisällöistä ja merkityksistä rakentavat yhteistä ymmärrystä ja parantavat vanhempi-lapsisuhdetta. Keskustelujen myötä lapsen sosialisatio omaan perheeseen vahvistuu ja lapsen oma pelilukutaito lisääntyy. Tavoitteena on kasvattaa varhaisteinin sisäistä kykyä tiedostaa pelien potentiaalisia haittoja. Näin lapset oppivat säätelemään pelaamistaan myös tilanteissa, joihin ei kohdistu suoraa valvontaa. Samalla lapsi kokee, että hänen kokemusmaailmansa on vanhemmille tärkeä ja tämä yhteinen ymmärrys voi ehkäistä vanhempien ja varhaisteinin kuilun syntymistä tai syvenemistä.

Vanhempien pelikasvatuksessa on tärkeää nähdä digitaalisten pelien ilmiö sekä kokonaisuutena että kyetä erittelemään potentiaalisia hyötyjä ja haittoja. Koska vanhemmilla ei välttämättä ole omakohtaista kokemusta pelikulttuurista, tulisi vanhempien saada tietoa ulkopuoliselta taholta. Tiedon lisäksi vanhemmille tulisi tarjota työkaluja, jotta he oppisivat tunnistamaan ongelmallisen pelikäyttäytymisen merkkejä ajoissa ja tarvittaessa puuttumaan huonoihin tottumuksiin.

Joskus liiallinen pelaaminen voi olla myös merkki ongelmista kodissa, jolloin ulkopuolisen tahon tuki ja tarvittaessa puuttuminen korostuvat. Kotimaiset ja ulkomaiset alan tutkijat ovatkin kuuluttaneet ammattilaisten tuen merkitystä pelihaittojen ehkäisyssä. Huolen ilmaantuessa esimerkiksi koulu tai nuorisotyön ammattilaiset voisivat ottaa aktiivisemman roolin puheenotossa. Vanhemmille ja heitä tukeville tahoille tulisi tarjota työvälineitä positiivisen pelikasvatuksen edistämiseksi. (Kuss ym. 2013, 1994; Pelitaito 2015, 5.)

8.4 Eettisyys ja luotettavuus

Tulosten eettisyyden varmistamiseksi pyrittiin huolehtimaan sopivien ja asianmukaisten tieteellisten menettelytapojen noudattamisesta kaikissa

opinnäytetyöprosessin eri vaiheissa. Eettisen tutkimuksen tunnuspiirteitä ovat rehellisyys, huolellisuus, avoimuus sekä muiden työn kunnioittaminen ja nämä toimivat ohjenuorina koko opinnäytetyön aikana. Tässä opinnäytetyössä haastatelluille vanhemmille tuotiin selkeästi esiin tutkimuksen tavoitteet ja saatujen haastattelutulosten käyttötarkoitus. Kaikki haastateltavat osallistuivat haastatteluun vapaaehtoisesti. Näin pyrittiin kunnioittamaan haastateltavien itsemääräämisoikeutta. (Hirsjärvi ym. 2009, 23–25).

Eettisyys koskee myös tutkimuksen laatua, luotettavuutta ja arviointikriteereitä (Tuomi & Sarajärvi 2013, 127–128). Laadullista tutkimusotetta sovellettaessa työn laatu on pitkälti riippuvainen tutkijan toimien ja analyysin huolellisuudesta. Aineiston laadunvarmistukseksi tehtiin selkeä ja kattava teemahaastattelurunko apukysymyksineen, varmistettiin haastattelutilojen häiriöttömyys äänityksen onnistumiseksi, litteroitiin aineisto viivytyksettä sekä pyrittiin huolelliseen ja objektiiviseen käsiteanalyysiin. (Hirsjärvi & Hurme 2010, 184–185.)

Laadullisessa tutkimusotteessa tärkeää on yksityiskohtainen ja hyvin dokumentoitu käsiteanalyysi (Hirsjärvi & Hurme 2010, 189). Pyrkimyksenä oli kuvata digitaalisten pelien pelikasvatusta ilmiönä mahdollisimman tarkasti sekä varmistaa sisäinen validius avaamalla kuvauksia sekä niistä johdettuja tulkintoja, perusteluja ja johtopäätöksiä keskinäisen yhdenpitävyyden toteamiseksi. Työn edetessä tutkimuksen tekijä pyrki jatkuvaan toimintansa reflektointiin sekä haastatteluprosessin aikaisten tapahtumien ylös kirjaamiseen mahdollisten häiriötekijöiden ja virhearviointien julkisaattamiseksi. (Hirsjärvi & Hurme 2010, 143, 187–189; Tuomi & Sarajärvi 2013, 232.)

Laadullista tutkimusotetta sovellettaessa aineiston määrän sijaan korostuvat laatu sekä opinnäytetyön tekijän kyky rakentaa luottamuksellinen suhde haastateltaviin. Opinnäytetyön tekijä pyrki sekä tiedostamaan omat ennakkoasenteensa että irtautumaan etukäteistulkintoista. Näin pyrittiin minimoimaan tekijän omien käsitysten ja tulkintojen vaikutus johtopäätösten tekemiseen ja varmistamaan se, että tulokset pohjaavat mahdollisimman pitkälti alkuperäiskokemuksiin ja merkityksiin. (Ronkainen ym. 2011, 130.)

Raportoinnissa on käytetty haastateltavien pelkistettyjä ilmaisuja havainnollistamaan tutkimustuloksia. Samalla tuodaan läpinäkyväksi tehtyjä tulintoja ja johtopäätelmiä sekä saadaan haastateltavien oma ääni kuuluviin.

Opinnäytetyössä haastateltujen määrä oli pieni, mutta riittävä tämän opinnäytetyön aineistonhankintaan osallistuneiden vanhempien kokemusten avaamiseksi sekä yhteneväisyyksien ja eroavuuksien toteamiseksi (Ronkainen ym. 2011, 117). Johdetut yleistykset ja johtopäätökset koskevat rajatun kohderyhmän arjen kokemuksia ja merkityksiä digitaalisen pelaamisesta ja pelikasvatuksesta. Tätä työtä ei ole ohjannut tavoite ulkoisesta validiteetista, eikä tiedon ole tarkoitus olla siirrettävissä sellaisenaan tämän työn ulkopuolelle. Sen sijaan opinnäytetyön aineiston pohjalta tehtyjä havaintoja ja johtopäätöksiä on verrattu ilmiöstä aiemmin kirjoitettujen tutkimusten ja ammattikirjallisuuden tuloksiin ja suosituksiin (Ronkainen ym. 2011, 130).

8.5 Tulosten hyödynnettävyys ja jatkotutkimus

Digitaalisten pelien ympäristö on erittäin moniulotteinen ja -merkityksinen ja pelikenttä muuttuu alati. Tämän opinnäytetyön tulokset ovat samansuuntaisia viimeaikaisten muiden tutkimustulosten kanssa, jotka ovat osoittaneet puutteita vanhempien pelilukutaidoissa ja asenteissa digitaalisia pelejä ja pelaamista kohtaan. (mm. Suoninen 2013, 172.) Vanhempien tulisi pitää kiinni pelien ikärajoista ja tutustua tarkemmin lastensa käyttämiin sisältöihin. Haastatellut vanhemmat kuitenkin myönsivät, ettei heillä ole riittävästi keinoja ja tietotaitoa tähän. Peleistä, sääntöjen tarpeellisuudesta, pelikäyttäytymisestä ja -motiiveista sekä toimivan vanhempilapsuhteen merkityksistä tulisi keskustella enemmän kotona, päiväkodeissa, koulussa ja nuorten vapaa-ajan toiminnoissa. Tähän tarvitaan laaja-alaista, eri toimijoiden toteuttamaa kansanterveystyötä kokonaisvaltaisen pelihaittojen ehkäisevän työn edistämiseksi. (Choo, Sim, Liao, Gentile & Khoo 2014, 1439.)

Tästä syystä media- ja pelikasvatusta tulee kehittää ja vahvistaa varhaiskasvatuksen, opetus- ja nuorisotoimen sekä muun vapaa-ajan toiminnan piirissä. Media- ja pelikasvatus tulisi sisällyttää myös osaksi kaikkea sosi-aali- ja terveysalan ammattilaisten koulutusta. Käytäntö tänä päivänä on hajanainen; osassa koulutuslaitoksissa mediakasvatus on sisällytetty tutkintosuunnitelmaan, osassa aihetta ei käsitellä vielä lainkaan.

Tutkittua tietoa on ollut toistaiseksi vähän saatavilla. Ehkäisevä päihdetyö EHYT ry:n vuosina 2010–2014 toteuttaman Pelitaito-projektin kuluessa digitaalisten pelien pelaamisen tarkastelu nousi kuitenkin rahapelien rinnalle tärkeäksi teemaksi pelihaittojen ehkäisyssä (Pelitaito 2015, 7). Digitaalinen liikapelaaminen voi ajan kanssa muuttua edelleen rahapeliongel-maksi (Brunborg ym. 2013, 119, 184). Tärkeää on siten lasten ja nuorten kanssa työskentelevien ammattilaisten pelikasvatuksellisen tietotaidon kasvu. Näin voidaan tukea vanhempia kasvatustyössä sekä tunnistaa ja puuttua varhaisessa vaiheessa lasten ja nuorten digitaalisen pelaamisen haittoihin. Tärkeää on niin ikään pyrkiä purkamaan ennakkoluuloja, joita on perinteisesti liitetty digitaalisiin peleihin, pelaamiseen, niiden vaikutuk-siin ja arjen pelikasvatukseen (Pelitaito 2015, 23).

1980-luvulta yleistynyt lapsuudentutkimus korostaa lapsen toimijuutta, osallisuutta ja kuulemista ilman aikuisilta saamaa välillistä tulkintaa (Lahi-kainen 2015, 82). Koska opinnäytetyö on laajuudeltaan rajattu ja koska aineistonkeruu rajattiin jo tutkimusteknisistä syistä aikuisten haastattelemi-seen, olisi luonnollinen jatkumo haastatella ja havainnoida varhaisnuorten omaa suhdetta digitaaliseen pelaamiseen sekä heidän pelikäytäntöjään ja pelaamisen motiiveita. Pelien merkitys ei lopu pelin loppumiseen, vaan pelaamisen lisäksi seurataan peliyhteisöjen keskustelupalstoja, lehtiä sekä taitavampien pelaajien blogeja ja Youtube-videoita tavoitteena oppia ja vaihtaa tietoa pelitekniikoista ja -taktiikoista. Lisäksi pelit elävät lasten mie-lissä muistoina, keskusteluina, unina, identiteetteinä ja ystävyys-suhteina. (Crawford 2012, 143.)

Toisaalta pelaamisen on katsottu muuttavan muotoaan lapsen ja nuoren eri nivelvaiheissa (Pääjärvi 2012, 64). Tästä näkökulmasta katsoen olisi hyödyllistä tutkia nuorten aikuisten kokemuksia pelaamisesta sen vaikutuksista arjen hallintaan. Nuoret aikuiset ovat ryhmä, jotka itsenäistyvät ja muuttavat pois kotoa. Tällöin katkeaa viimeinenkin vanhempien pelaamista säätelevä vaikutus ja nuori on yksinomaan oman sisäisen pelilukutaidon ja säätelykyvyn varassa. Hyödyllistä olisi niin ikään kuulla ammattilaisten kokemuksia siitä, miten digitaalinen pelaaminen näkyy heidän työssään.

Opinnäytetyön teon myötä heräsi kiinnostus tutustua tarkemmin toiminnallisiin riippuvuuksiin ja sosiaaliseen mediaan. Haastattelun mukaan digitaalisen pelaamisen sekä muun internetissä käytetyn ajan raja hämärtyi nuorten ja heidän vanhempiensa arjessa. Samoin lähdemateriaalissa limittyivät tieto internetriippuvuudesta (internet addiction, IA) ja peliriippuvuudesta. Pelit sekoittuvat muuhun toimintaan, koska pelaaminen on nykyisin osa sosiaalista mediaa ja viestintää tilapäivityksissä. Sosiaalinen media kokonaisuudessaan tarjoaa varhaisnuorelle kanavan identiteettityölle, jossa media toimii areenana roolikokeiluille, itsetutkiskelulle, tunnetyölle sekä erilaisille tavoille osallistua, vaikuttaa, tulla nähdyksi ja hyväksytyksi. (Kinunen 2010, 121–122; Meriläinen 2011, 129.)

Jatkotutkimusaiheena voisi myös olla mobiilipelaaminen. Mobiilipelaamisen suosion kasvu erottuu digitaalisen pelaamisen kentällä selvästi; vuoden 2012 Pelaajabarometrin tulosten mukaan aktiivisia pelaajia on jo vajaa kolmannes kaikista 10–75-vuotiaista suomalaisista (Mäyrä & Ermi 2013, 3–4). Samoin mielenkiintoinen aihe olisi digitaalisten oppimispelien opetuksellinen ja terapeuttinen hyödyntäminen. Digitaaliset pelit voivat toimia edullisina ja oppijaa motivoivina apukeinoja, joiden avulla voi harjaannuttaa mm. silmän ja käden koordinaatiota, hienomotoriikkaa sekä sosiaalisia vuorovaikutustaitoja. (Griffiths 2009, 5.) Tällaisia pelejä voidaan hyödyntää erilaisille kohderyhmille kuten lapsille, ikääntyville, kehitysvammaisille ja maahanmuuttajille (Griffiths 2005, 161–168).

8.6 Opinnäytetyöprosessi

Opinnäytetyön toteuttaminen on ollut sekä mielenkiintoinen että haastava prosessi. Tutkittavan ilmiön moninaisuus sekä aiheen vieraus tekivät työn aloittamisesta hankalaa. Tiedon ja ymmärryksen kasvamisen myötä kasvoi myös halu oppia ja ymmärtää lisää tästä kiehtovasta, ajankohtaisesta ja kaikkia koskettavasta aihepiiristä. Digitalisaatio, pelit sekä kehitteillä oleva eri alojen pelillistäminen ovat myös yhteiskunnan moderni työkalu ja nämä ovatkin tulossa yhä tärkeämmäksi osaksi jokaisen kansalaisen arkipäivää. Teknologiapohjaiset innovaatiot ovat mullistaneet ihmisten tapoja toimia, tehdä työtä ja harrastaa. Toisaalta alati laajenevassa käyttäjäkunnassa yhä useampi voi ilman tietoa, taitoa ja ymmärrystä muodostaa epäterveen suhteen näihin medioihin.

Ajankäytölliset opinnäytetyön tekemistä helpotti se, että se tehtiin yksilötyönä, eikä prosessissa siten tullut esiin työnjaollisia ongelmia ajallisesti tai määrällisesti. Toisaalta opinnäytetyön teko tuli sovittaa yhteen muun opiskelun kanssa. Suuri kiinnostus aihetta kohtaan, halu perehtyä laajasti tutkittavaan ilmiöön sekä alati julkaistu uusi tieto aiheesta loivat myös haasteita. Lopulta oli asetettava rajat sille, kuinka laajasti tarkasteltavaan aiheeseen oli mahdollista perehtyä.

Yhteistyö toimeksiantajan kanssa oli erittäin hedelmällistä ja toimeksiantajan edustajan asiantuntijuus tuki opinnäytetyöprosessin edistymistä sen eri vaiheissa. Toimeksiantaja auttoi kohdentamaan ja selkiyttämään aiheen tarkastelunäkökulmia sekä tarjosi aihealueeseen liittyviä hyödyllisiä materiaalinkkejä. Myös ohjaavalta opettajalta ohjaustapaamisissa saadut neuvot ja tuki auttoivat pitämään työn oikeassa linjassa ja helpottivat näin olennaisesti työn edistymistä. Erityisen antoisia olivat niin ikään kolmikantayhteistyönä toteutuneet tapaamiset ohjaavan opettajan, toimeksiantajan edustajan sekä opinnäytetyön tekijän välillä.

Opinnäytetyön aikana nostettiin usealta taholta esiin tarve tutkia myös itse pelaajien näkökulmia. Vaikka tämä olisi ollut mielenkiintoinen lähestymiskulma, jouduin jo heti alussa tunnustamaan oman osaamiseni rajat. Pelit

itsessään ovat monimuotoisia ja -merkityksisiä ja samoin ovat pelaajat eri pelien ja pelimuotojen, pelaamiseen käytetyn ajan ja tyylin ym. suhteen. Varhaisnuorten rekrytoiminen ja sitouttaminen, tutkimuslupien hankkiminen sekä itse nuorten haastatteleminen olisi niin ikään asettanut erityisiä vaatimuksia opinnäytetyön tekijälle. Varhaisnuoret ovat pelien asiantuntijoita, jolloin myös haastattelijalla tulee olla riittävästi omakohtaista kokemusta digitaalisista peleistä ja pelaamisesta. Nuoret eivät välttämättä kerro kaikkea ääneen, jolloin kasvaa tarve haastattelijan kyvyille tulkita nuoren sanavalintoja, puhetapaa, tulkintoja jne. Monet alan kotimaiset ja kansainväliset tutkijat ovat tutustuneet pelimaailmaan alun perin oman pelaamisen kautta. On myös tärkeää tiedostaa se, että aikuisen kokemusmaailma poikkeaa huomattavasti nuoren kokemusmaailmasta.

Opinnäytetyön haastatteluihin osallistuneet vanhemmat tuottivat aineistoa laajasti ja monipuolisesti, mikä mahdollisti tutkimuksen tekijän kattavan sisällönanalyysin sekä lopulta johtopäätelmien teon. Tavoitteena oli tuoda digitaaliset pelit ja pelaaminen sekä niihin liittyvä kotien pelikasvatus ilmiönä mahdollisimman havainnollisesti ja monipuolisesti esiin. Tässä onnistuttiin omakohtaisen arvion mukaan pitkälti laadukkaan aineiston ansiosta.

Kaikkiaan opinnäytetyön toteuttaminen lisäsi omaa oppimista ja tutkimuksellista osaamista. Digitaalisiin peleihin ja pelaamiseen perehtymisen myötä saatu asiantuntijuus media- ja pelikasvatuksesta vahvisti osaltaan ammatillista osaamista. Samalla työn toteuttaminen kasvatti tietoa pelilukutaidon ja -kasvatuksen merkityksestä myös omaan vanhemmuuteen.

LÄHTEET

- Brunborg, G. S. 2012. Uskyldig moro? Dataspillproblemer i Norge. Oslo: NOVA [viitattu 16.6.2015]. Saatavissa ResearchGate -tietokannassa: https://www.researchgate.net/publication/262601325_Uskyldig_moro_Pengespill_og_datspill blant norske ungdommer
- Brunborg, G. S., Hansen, M. B., & Frøyland, L. R. 2013. Pengespill og dataspill: Endringer over to år blant ungdommer i Norge. Oslo: NOVA [viitattu 16.6.2015]. Saatavissa ResearchGate -tietokannassa: [https://www.researchgate.net/publication/260336071_Pengespill_og_datspill Endringer over to r blant ungdommer i Norge](https://www.researchgate.net/publication/260336071_Pengespill_og_datspill_Endringer_over_to_r_blaant_ungdommer_i_Norge)
- Brunborg, G. S., Mentzoni, R. A., Melkevik, O. R., Torsheim, T., Samdal, O., Hetland, J., Andreassen, C. S., & Pallesen, S. 2013. Gaming addiction, gaming engagement and psychological health complaints among Norwegian adolescents. Media Psychology. Vol. 16, 115-128 [viitattu 17.6.2015]. Saatavissa EBSCO Academic Search Elite -tietokannassa: http://web.a.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=3&sid=af24786f-d3bb-4b30-ba2d-9363f9b7460b%40sessionmgr4002_&hid=4107
- Choo, H., Sim, T., Liau, A., Gentile, D. & Khoo, A. 2014. Parental influences on pathological symptoms of video-gaming among children and adolescents: a prospective study. Journal of Child and Family Studies. Vol. 3, 1–13. Saatavissa SpringerLink -tietokannassa: <http://link.springer.com/article/10.1007%2Fs10826-014-9949-9#page-1>
- Crawford, G. 2012. Video Gamers. London & New York: Routledge.
- Dunderfelt, T. 2011. Elämänskaaripsykologia. 14. uudistettu painos. Helsinki: WSOY.
- ESA, Entertainment Software Association 2014. Essential facts about the computer and video game industry [viitattu 23.2.2015]. Saatavissa: http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2014/10/ESA_EF_2014.pdf

Granic, I., Lobel, A. & Engels, R. 2014. The benefits of playing video games. *American Psychologist* Vol. 69, Iss. 1, 66–78 [viitattu 16.4.2015]. Saatavissa: <https://www.apa.org/pubs/journals/releases/amp-a0034857.pdf>

Griffiths, M.D. 2005. The therapeutic value of videogames. Teoksessa: Goldstein, J. & Raessens, J. (toim.). *Handbook of Computer Game Studies*. Boston: MIT Press, 161–171 [viitattu 20.2.2015]. Saatavissa: http://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/vg_therapy_chapter_2005.pdf

Griffiths, M.D. 2009. Online computer gaming: advice for parents and teachers. *Education and Health*, Vol. 27, Iss.1, 3–6 [viitattu 4.3.2015]. Saatavissa: <http://sheu.org.uk/sites/sheu.org.uk/files/imagepicker/1/eh271mg.pdf>

Griffiths, M.D. 2010. The role of context in online gaming excess and addiction: Some case study evidence. *International Journal of Mental Health and Addiction*, Vol. 8, Iss. 1, 119–125 [viitattu 1.3.2015]. Saatavissa ResearchGate -tietokannassa: https://www.researchgate.net/publication/225791896_The_Role_of_Context_in_Online_Gaming_Excess_and_Addiction_Some_Case_Study_Evidence

Griffiths, M.D. 2015a. Classification and treatment of behavioural addictions. *Nursing in Practice*, 82, 44–46 [viitattu 26.5.2015]. Saatavissa AcademiaEdu -tietokannassa: https://www.academia.edu/11049220/Griffiths_M.D._2015_.Classification_and_treatment_of_behavioural_addictions.Nursing_in_Practice_82_44-46

Griffiths, M.D. 2015b. Forskningsöversikt: Ett antal nya områden inom spelforskningen. Teoksessa: Lotteriinspektionen. *Spelmarknadens utveckling i Sverige och internationellt*, Strängnäs, 45–53 [viitattu 16.4.2015]. Saatavissa AcademiaEdu -tietokannassa: https://www.academia.edu/11856089/Griffiths_M.D._2015_.Forsknings%C3%B6versikt_Ett_antal_nya_omr%C3%A5den_inom_spelforskningen_research_overview_New_areas_in_gaming_research_.In_Spelmarknadens

[utveckling i Sverige och internationellt 2014 pp.45-53 . Str%C3%A4ngn%C3%A4s Swedish Gaming Authority](#)

Griffiths, M.D, 2015c. Problematic technology use during adolescence: Why don't teenagers seek treatment? Education and Health, Vol. 33, Iss. 1, 6–9 [viitattu 12.4.2015]. Saatavissa AcademiaEdu -tietokannassa: [https://www.academia.edu/9951825/Griffiths M.D. 2015 . Problematic technology use during adolescence Why don t teenagers seek treatment Education and Health 33 6-9](https://www.academia.edu/9951825/Griffiths_M.D._2015_.Problematic_technology_use_during_adolescence_Why_don_t_teenagers_seek_treatment_Education_and_Health_33_6-9)

Griffiths, M.D., King, D.L. & Demetrovics, Z., 2014. DSM-5 Internet Gaming Disorder needs a unified approach to assessment. Neuropsychiatry, Vol. 4, Iss. 1, 1–4 [viitattu 29.3.2015]. Saatavissa AcademiaEdu -tietokannassa: [https://www.academia.edu/5138200/Griffiths M.D. King D.L. and Demetrovics Z. 2014 . DSM-5 Internet Gaming Disorder needs a unified approach to assessment. Neuropsychiatry 4 1 1-4](https://www.academia.edu/5138200/Griffiths_M.D._King_D.L._and_Demetrovics_Z._2014_.DSM-5_Internet_Gaming_Disorder_needs_a_unified_approach_to_assessment.Neuropsychiatry_4_1_1-4)

Harviainen, J. T., Meriläinen, M. & Tossavainen, T. (toim.) 2013. Pelikasvattajan käsikirja. Helsinki: Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus [viitattu 12.1.2015]. Saatavissa: <http://www.pelipaiva.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf>

Hellström, C. Nilsson, K.W., Leppert, J. & Aslund, C. 2012. Influences of motives to play and time spent gaming on the negative consequences of adolescent online computer gaming. Computers in Human Behavior. Vol. 28, Iss. 3, 1379–1387 [viitattu 13.2.2015]. Saatavissa Science Direct -tietokannassa: <http://www.sciencedirect.com/aineistot.lamk.fi/science/article/pii/S0747563212000659>

Hirsjärvi, S. & Hurme, H. 2010. Tutkimushaastattelu: teemahaastattelun teoria ja käytäntö. 3. uudistettu painos. Helsinki: Gaudeamus University Press.

Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. 2009. Tutki ja kirjoita. 15. uudistettu painos. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi.

Honkanen, K. & Poikolainen, J. 2014. Asuinalueet lapsiperheiden vanhempien hyvinvointiympäristöinä – subjektiivinen näkökulma. Yhteiskuntapolitiikka. Vol. 79, Iss. 6, 679–687.

Hussain, Z. & Griffiths, M.D. 2009. Excessive use of massively multi-player online roleplaying games: A pilot study. International Journal of Mental Health and Addiction, Vol. 7, Iss.4, 563–571 [viitattu 23.4.2015] Saatavissa SpringerLink -tietokannassa: <http://link.springer.com/article/10.1007%2Fs11469-009-9202-8#page-1>

Hussain, Z., Williams, G. & Griffiths, M.D. 2015. An exploratory study of the association between online gaming addiction and enjoyment motivations for playing massively multiplayer online role-playing games. Computers in Human Behavior. Vol. 50, 221–230 [viitattu 13.6.2015] Saatavissa AcademiaEdu -tietokannassa: [https://www.academia.edu/12781379/Hussain Z. Williams G. and Griffiths M.D. 2015 . An exploratory study of the association between online gaming addiction and enjoyment motivations for playing massively multiplayer online role-playing games. Computers in Human Behavior 50 221 230 s](https://www.academia.edu/12781379/Hussain_Z._Williams_G._and_Griffiths_M.D._2015_.An_exploratory_study_of_the_association_between_online_gaming_addiction_and_enjoyment_motivations_for_playing_massively_multiplayer_online_role-playing_games.Computers_in_Human_Behavior_50_221_230_s)

Hämäläinen, U. & Kangas, O. (toim.) 2010. Perhepiirissä. Helsinki: Kelan tutkimusosasto [viitattu 13.2.2015] Saatavissa: <https://helda.helsinki.fi/bitstream/handle/10138/17471/Perhepiirissa.pdf?sequence=5>

Härkönen, U. 2008. Teorian ja tutkimuskohteen vuorovaikutus – Bronfenbrennerin ekologinen systeemiteoria ihmisen kehittämisestä. Teoksessa Niikko, A., Pellikka, I. & Savolainen, E. (toim.). Oppimista, opetusta, monitieteisyyttä. Kirjoituksia kuninkaankartanonmäeltä. Joensuu: Joensuun yliopisto, Savonlinnan opettajankoulutuslaitos, 21–39 [viitattu 23.3.2015]. Saatavissa: <http://sokl.uef.fi/verkkojulkaisut/monitiet/pdf/harkonen.pdf>

ISFE, Interactive Software Federation of Europe 2012. Videogames in Europe: Consumer Study: Finland, November 2012 [viitattu 12.2.2015]. Saa-

tavissa: http://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/finland_-_isfe_consumer_study.pdf

Kallio, K. P., Mäyrä, F. & Kaipainen, K. 2009. Pelikulttuurin monet kasvot. Digitaalisen pelaamisen arkiset käytännöt Suomessa. Teoksessa Suominen, J. (toim.), Koskimaa, R., Mäyrä, F. ja Sotamaa, O. Pelitutkimuksen vuosikirja 2009. Tampere: Tampereen yliopisto, 1–15 [viitattu 17.3.2015]. Saatavissa: <http://www.pelitutkimus.fi/wp-content/uploads/2009/08/ptvk2009-01.pdf>

Kankaanranta, M., Neittaanmäki, P. & Häkkinen, P. (toim.) 2004. Digitaalisten pelien maailmoja. Koulutuksen tutkimuslaitos ja Agora Center, Agora Game Laboratory. Jyväskylä: Koulutuksen tutkimuslaitos ja Agora center, Game Lab.

Karvinen, J. & Mäyrä, F. 2011. Pelaajabarometri 2011: Pelaamisen muutos. TRIM Research Reports 6. Tampere: Tampereen yliopisto [viitattu 21.3.2015]. Saatavissa: http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/65502/pelaajabarometri_2011.pdf?sequence=1

King, D.L., Delfabbro, P. & Griffiths, M.D. 2010. Cognitive behavioural therapy for problematic video game players. Conceptual considerations and practice issues. Journal of Cyber Therapy and Rehabilitation. Vol. 3, 261–273 [viitattu 1.3.2015]. Saatavissa AcademiaEdu -tietokannassa: https://www.academia.edu/429416/King_D.L._Delfabbro_P.H._and_Griffiths_M.D._2010_.Cognitive_behavioural_therapy_for_problematic_video_game_players_Conceptual_considerations_and_practice_issues._Journal_of_CyberTherapy_and_Rehabilitation_3_261-273

King, D.L., Haagsma, M., Delfabbro, P., Gradisar, M., & Griffiths, M.D. 2013. Toward a consensus definition of pathological video-gaming: A systematic review of psychometric assessment tools. Clinical Psychology Review. Vol. 33 Iss. 3, 331–342 [viitattu 1.3.2015]. Saatavissa Science Direct

-tietokannassa: <http://www.sciencedirect.com.aineistot.lamk.fi/science/article/pii/S0272735813000056>

Kinnunen, J. 2010. Verkkopelit sosiaalisena toimintaympäristönä. Teoksessa Meriranta, M. 2010. Mediakasvatuksen käsikirja. EU: Unipress, 103–134.

Kuss, D.J. 2013. Internet gaming addiction: current perspectives. Psychology Research and Behavior Management, Vol. 6, 125–137 [viitattu 24.3.2015]. Saatavissa: <http://www.dovepress.com/internet-gaming-addiction-current-perspectives-peer-reviewed-article-PRBM>

Kuss, D.J. & Griffiths, M.D. 2012. Online gaming addiction in adolescents: A literature review of empirical research. Journal of Behavioral Addictions. Vol. 1, 3–22 [viitattu 13.2.2015]. Saatavissa AcademiaEdu -tietokannassa: https://www.academia.edu/1146881/Kuss_D.J._and_Griffiths_M.D._2012_.Online_gaming_addiction_in_adolescence_A_literature_review_of_empirical_research._Journal_of_Behavioural_Addiction_1_3-22

Kuss, D.J., van Rooij, A.J., Shorter, G.W., Griffiths, M.D., van de Mheen, D. 2013. Internet addiction in adolescents: Prevalence and risk factors. Computers in Human Behavior. Vol. 29, Iss. 5, 1987–1996 [viitattu 12.6.2015]. Saatavissa Science Direct -tietokannassa: <http://www.sciencedirect.com.aineistot.lamk.fi/science/article/pii/S0747563213001052#>

Lahikainen, A.R., Mälkiä, T. & Repo, K. (toim.) 2015. Media lapsiperheessä. Tampere: Vastapaino.

Lammi-Taskula, J. & Salmi, M. 2014. Lapsiperheiden hyvinvointi. Teoksessa: Vaarama, M., Karvonen, S., Kestilä, L., Moisio, P. & Muuri, A. Suomalaisten hyvinvointi 2014. Terveiden ja hyvinvoinnin laitos. Tampere: Suomen yliopistopaino Oy, 144–159.

Luhtala, K., Silvennoinen, I. & Taskinen T. 2011. Nuoret pelissä. Tietoa kasvattajille lasten ja nuorten digitaalisesta pelaamisesta ja rahapelaamisesta. Terveiden ja hyvinvoinnin laitos. Tukiaineisto/ Pelihaitat. Tampere:

Juvenes [viitattu 5.2.2015]. Saatavissa:

<https://www.thl.fi/documents/10531/125056/Muut%202011%20281.pdf>

Marjanen, K. & Poikolainen, J. 2012. Lasten Ikihyvä – Hyvinvoiva lapsi kuntapalveluissa. Loppuraportti, Tekes [viitattu 1.3.2015]. Saatavissa:

http://jaana-poikolainen.sivustot.fi/files/jaana-poikolainen/Lasten_Ikihyva_Raportti_2012.pdf

Matikainen, J. 2008. Verkko kasvattajana: mitä aikuisen tulisi tietää ja ajatella verkosta? Helsinki: Palmenia Helsinki University Press.

Medierådet. 2013. Ungar & Medier [viitattu 12.6.2015]. Saatavissa:

http://www.statensmedierad.se/upload/pdf/Ungar_och_medier_2013_fullfarg.pdf

Mentzoni, R., Brunborg, G., Molde, H., Myrseth, H., Skouveroe, K., Hetland, J & Pallesen, S. 2011. Problematic Video Game Use: Estimated Prevalence and Associations with Mental and Physical Health.

Cyberpsychology, Behavior and Social Networking. Vol.14, Iss.10, 591–596 [viitattu 16.6.2015]. Saatavissa EBSCO Academic Search Elite-tietokannassa:

<http://web.b.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=3&sid=0e95e730-51e5-4ee9-bb00-8c6828caa15f%40sessionmgr113&hid=116>

Meriläinen, M. 2011. It's not just fun and games. Teoksessa Castellani, A. & Harviainen, J.T. Volume pubblicato in occasione della seconda edizione del Larp Symposium, 123–130 [viitattu 14.4.2015]. Saatavissa AcademiaEdu -tietokannassa:

https://www.academia.edu/1628880/Its_Not_Just_Fun_and_Games

Metsämuuronen, J. 2006. Laadullisen tutkimuksen käsikirja. Jyväskylä: Gummerus.

Mustikkamäki, M. 2010. Pelilukutaidon lähteillä – Muutamia näkökulmia muodostumassa olevaan käsitteeseen. Teoksessa Suominen, J. (toim.), Koskimaa, R., Mäyrä, F. & Sotamaa, O. Pelitutkimuksen vuosikirja 2010.

Tampere: Tampereen yliopisto, 99–109 [viitattu 15.3.2015]. Saatavissa:
<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2010/ptvk2010-09.pdf>

Mustonen, A. 2004. Pelit koulussa vai pelikoukussa. Tietokonepelaamisen mahdollisuudet ja riskit. Teoksessa Digitaalisten pelien maailmoja. Koulutuksen tutkimuslaitos ja Agora Center, Agora Game Laboratory. Jyväskylä: Koulutuksen tutkimuslaitos ja Agora center, Game Lab, 183–190.

Myllyniemi, S. (toim.) 2012. Monipolvinen hyvinvointi. Nuorisobarometri 2012. Opetus- ja kulttuuriministeriö. Nuorisotutkimusverkosto/ Nuorisotutkimusseuran julkaisuja, nro 127. ja Nuorisosiain neuvottelukunnan julkaisuja, nro 46. Helsinki: Hakapaino [luettu 11.3.2015] Saatavissa:
http://www.minedu.fi/export/sites/default/OPM/Nuoriso/nuorisoasiain_neuvottelukunta/julkaisut/barometrit/liitteet/Nuorisobarometri_2012_Verkkojulkaisu.pdf

Mäyrä, F. & Ermi, L. 2013. Pelaajabarometri 2013: Mobiilipelaamisen nousu. TRIM Research Reports 11. Tampere: Tampereen yliopisto. [viitattu 15.6.2015]. Saatavissa:
http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/95150/pelaajabarometri_2013.pdf?sequence=1

Pekkala, L., Pääjärvi, S. Palsa, L., Korva, S. & Löfgren, A. 2013. Katsaus suomalaisen mediakasvatustutkimuksen kenttään. Selvitys kotimaisesta mediakasvatukseen liittyvästä tutkimuksesta erityisesti opinnäytteiden ja journaliartikkeleiden osalta pääosin vuosien 2007–2012 ajalta. Helsinki: Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus [viitattu 13.4.2015]. Saatavissa:
<http://www.meku.fi/kirjallisuuskatsaus.pdf>

Pelitaito 2015. Pelitaito loppuraportti 2010–2014. Ehkäisevä päihdetyö EHYT ry [viitattu 30.3.2015]. Saatavissa:
<https://drive.google.com/file/d/0BzZGd1Fm15iKNmdqYVI2bGUtV1k/view>

Pelituki 2015. Pelituki -hankkeen väliraportti, huhtikuu 2014 [viitattu 28.7.2015]. Saatavissa:

http://www.pelituki.fi/File/V%C3%A4liraportti_Pelituki_nettiin.pdf?rnd=1400056293

PHSOTEY, Päijät-Hämeen sosiaali- ja terveyshuollon kuntayhtymä 2015. Sosiaalialan osaamiskeskus Verso, Kehittämishankkeet [viitattu 15.3.2015]. Saatavissa: <http://www.phsotey.fi/sivut/sivu.php?id=32172&vy=10016&ryhma=800>

Poikolainen, J. 2014. Lasten positiivisen hyvinvoinnin tutkimus – metodologisia huomioita. Nuorisotutkimus 2/2014, 3–22.

Pääjärvi, S. 2012. Lasten mediabarometri 2011: 7–11-vuotiaiden lasten mediankäyttö ja kokemukset mediakasvatuksesta. Mediakasvatusseuran julkaisuja 1/2012. Helsinki: Mediakasvatusseura ry [luettu 2.3.2015] Saatavissa: <http://www.mediakasvatus.fi/publications/ISBN978-952-67693-1-8.pdf>

Rikoslaki 19.12.1889/39. Valtion säädöstietopankki Finlex [viitattu 4.8.2015]. Saatavissa: <https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/1889/18890039001?search%5Btype%5D=pika&search%5Bpika%5D=rikoslaki>

Ronkainen, S., Pehkonen, L., Lindblom-Ylänne, S. & Paavilainen E. 2011. Tutkimuksen voimasanat. Helsinki: WSOY Pro Oy.

Salokoski, T. 2005. Tietokonepelit ja niiden pelaaminen. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto. Jyväskylä Studies in Education, Psychology and Social Research [viitattu 21.1.2015]. Väitöskirja.

Salokoski, T. & Mustonen, A. 2007. Median vaikutukset lapsiin ja nuoriin - katsaus tutkimuksiin sekä kansainvälisiin mediakasvatuksen ja -säätelyn käytäntöihin. Mediakasvatusseuran julkaisuja 2/2007. Helsinki: Mediakasvatusseura [viitattu 20.4.2015]. Saatavissa: <http://www.mediakasvatus.fi/publications/ISBN978-952-99964-2-1.pdf>

Sosiaalialan osaamiskeskus Verso 2015. Paikallisia palveluja ongelmapeelaamiseen wiki-sivut [viitattu 15.3.2015]. Saatavissa:

<http://paikallisiapalvelujaongelmapelaamiseen.pbworks.com/w/page/65407234/Palveluja%20ongelmapelaamiseen%2C%20aluepilotti%20P%C3%A4ij%C3%A4t-H%C3%A4me>

Suoninen, A. 2013. Lasten Mediabarometri 2012. 10–12 -vuotiaiden tyttöjen ja poikien mediankäyttö. Nuorisotutkimusverkoston ja Nuorisotutkimusseuran verkkojulkaisuja 62. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto [viitattu 21.3.3015]. Saatavissa: <http://www.nuorisotutkimusseura.fi/julkaisuja/lastenmediabarometri2012.pdf>

THL, Terveiden ja hyvinvoinnin laitos 2015. Rahapeliongelman hoito- ja tuki: Kehittämishankkeet [viitattu 20.1.3015]. Saatavissa: <https://www.thl.fi/fi/web/alkoholi-tupakka-ja-riippuvuudet/rahapelit/rahapeliongelman-hoito-ja-tuki/kehittamishankkeet#Pelipilotti>

Tilastokeskus 2014. Hyvinvointikatsaus 1/2014 – Teema: Lasten ja lapsiperheiden elinolot. Helsinki: Edita Prima Oy.

Tonttila, T. 2006. Vammaisen lapsen äidin vanhemmuuden kokemus sekä lähiympäristön ja kasvatuskumppanuuden merkitys. Helsinki: Helsingin yliopisto. Käyttäytymistieteellinen tiedekunta. Soveltavan kasvatustieteen laitos. Tutkimuksia 272 [viitattu 23.3.3015]. Väitöskirja. Saatavissa Helsingin yliopiston tietokannassa: <http://ethesis.helsinki.fi/julkaisut/kay/sovel/vk/tonttila/vammaise.pdf>

Tuomi, J. & Sarajärvi, A. 2013. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. 10. uudistettu laitos. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi.

UNICEF 2007. Child poverty in perspective: An overview of child well-being in rich countries [viitattu 23.3.3015]. Saatavissa: <http://www.unicef.org/media/files/ChildPovertyReport.pdf>

Vaarama, M., Karvonen, S., Kestilä, L., Moisio, P., Muuri, A. 2014. Suomalaisen hyvinvointi 2014. THL: Tampere: Suomen yliopistopaino Oy.

van Rooij, A.J., Kuss, D.J., Griffiths, M.D., Shorter, G.S., Schoenmakers, T.M. & van de Mheen, D. 2014. The (co)occurrence of video game addiction, substance use, and psychosocial problems in adolescents. *Journal of Behavioral Addiction*, Vol. 3, Iss. 3, 157–165 [viitattu 4.6.2015]. Saatavissa: <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4189309/pdf/jba-03-157.pdf>

Wallenius, M., Rimpelä, A., Punamäki, R. & Lintonen, T. 2009. Digital game playing motives among adolescents: Relations to parent-child communication, school performance, sleeping habits, and perceived health. *Journal of Applied Developmental Psychology* Vol. 30, 463–474 [viitattu 17.6.2015]. Saatavissa EBSCO Academic Search Elite -tietokannassa: <http://web.a.ebscohost.com/ehost/command/detail?sid=051336af-5eae-44dd-a404-ada0ecd8ba1a%40sessionmgr4001&vid=3&hid=4107>

LIITE 1. Otos toteutetusta tiedonhausta

Masto /Finna 16.3.2015	Hakusanat	Osumat	Valtitut	Teokset
	digitaal* pel* AND vuorovaikutu*	4	0	
	video pel* AND vuorovaikutu*	2	1	Lahikainen, A. R. ym. 2015. Media lapsiperheessä.
	tietokonepel*	74	3	Luhtala, K. ym. 2011. Nuoret pelissä. THL. Salokoski, T. 2005. Tietokonepelit ja niiden pelaaminen. Kankaanranta, M. 2004. Digitaalisten pelien maailmoja.
	verkkopel*	29	2	Harvainen, J. T. ym. 2013. Pelikasvattajan käsikirja. Meriranta, M. (2010) Mediakasvatuksen käsikirja.
	mobiilipel*	11	0	
	pelilukutai*	1	0	
	pel* kasvatu*	74	3	Lammi-Taskula, J. ym. 2014. Lapsiperheiden hyvinvointi. Matikainen, J. 2008. Verkko kasvattajana. Pääjärvi, S. 2012. Lasten mediabarometri 2011.
Masto /Finna 17.3.2015	Hakusanat, artikkelihaku	Osumat	Valtitut	Teokset
	digital games education	83	1	
	video games education	256	0	
	computer games education	324	0	Praavilainen, J. ym. 2013. Social Network Games.
	online games education	107	0	
	electronic games education	38	0	
	mobile games education	25	0	

LIITE 2. Teemahaastattelurunko

Taustamuuttujat:

Sukupuoli _____

Ikä _____

Perheen rakenne _____

(aikuisten ja lasten ikä ja sukupuoli)

Minkälaista tietoa on digitaalisista peleistä esim. osallistuminen jollekin aiheeseen liittyvälle kurssille?

1. Mitä ovat digitaaliset pelit

- miten ymmärrät digitaaliset pelit
- mitä ymmärrät pelitekniikasta
- mitä pelilaitteita ja pelejä kodissa on
- kuka on tehnyt ostopäätökset
- mistä hankinnat on tehty

2. Digitaalinen pelaaminen ja sen merkitys perheen arjessa

- miten näkyy kodin arjessa
- miten näkyy lasten / omalla kohdalla
- missä pelaaminen tapahtuu
- miten ja miksi pelataan
- pelaaminen ja koulumenestys
- pelaaminen ja ulkoilu sekä harrastukset
- miten tytöt / pojat pelaavat
- nukkumaanmeno

3. Pelikasvatus perheissä

- mitä on pelikasvatus
- kuka osallistuu pelikasvatukseen
- miten vanhemmat suhtautuvat median käyttöön / digitaaliseen pelaamiseen
- onko pelaamiselle laitettu sääntöjä
- ovatko aikuiset fyysisesti läsnä samassa tilassa, jossa pelaaminen tapahtuu
- keskustelevatko vanhemmat lastensa kanssa pelien sisällöistä / pelaamisen motiiveista.
- kuinka usein peleistä keskustellaan / onko keskusteluissa noussut esiin jotain uutta, yllättävää, positiivista, negatiivista
- jos lasten kanssa ei keskustella peleistä, miksi ei

- mitä tunteita pelaaminen ja siitä keskusteleminen vanhemmissa herättää
- pelaavatko vanhemmat yhdessä lastensa kanssa / kuinka usein
- jos ei pelata yhdessä, miksi ei
- pelaavatko vanhemmat itse pelejä omien ystäviensä kanssa
- onko kodeissa jouduttu asettamaan pelikieltoja tai -tauvoja

4. Mitä haittaa ja hyötyä pelien pelaamisesta on

- lapselle
- perheen arjelle

5. Toimivat pelikasvatuskäytännöt kodissa

- mitkä keinot ovat olleet toimivampia / toimimattomampia (säännöt, läsnäolo, keskustelu, yhdessä pelaaminen, pakkokeinot)
- onko eroja sen suhteen, kumpi vanhemmasta neuvottelee
- onko eroja eri lasten suhteen

6. Pelilukutaidon kasvattaminen

- oletko harkinnut opettelevasi pelaamista yhdessä lapsesi kanssa. Jos et, miksi et
- oletteko etsineet itse tietoa liittyen media-tai pelikasvatukseen, mistä/ minkälaisista
- kaipaisitteko lisää tietoa, apua tai tukea kotinne pelikasvatukseen

LIITE 3. Äitien haasteet varhaisnuoren pelikasvatuksessa

Alkuperäislilmaukset	Pelikestetty ilmaus	Alakategoria	Yläkategoria	Yhdistävä kategoria
Jos mä nujeeen pojaan kanssa punuu pelejä, niin mä en puolen lauseen jälkeen ymmärrä ymmärrän määän, mitä se punuu	Käsiteistön heikko tunteminen			
Mä en ne niitä käyvä, enkä niitä tunnistä	Puutteellinen yleinen tekniikan tuntemus	Äitien peliikutaidon alhainen tietotaso	Äitien peliikutaidon tiedolliset haasteet	Äitien haasteet pelikasvatuksessa
Mä ymmärrän kuunnella, vaan en mä määän ymmärrä	Puutteellinen pelaamistekninen ymmärrys			
Et ne tiuski enkä nauu lopeetta	Puutteellinen pelaamislogiikan (mm. sykliit) ymmärrys			
Mä saatat olla et määs iää nyt pitäisi sit tää, mut siihen se sit jätään	Mielenkiinnon puute pelaamista kohtaan	Äitien mielenkiinnon puute digitaalisia medioita kohtaan		
Vimmekin oli seäminen kouluustilaisuus. En oo kertaakaan kiinnostunut	Arkuus ja haluttomuus tutustua uuteen teknologiaan			
Ymmärrän sisäisiä ja hyväksyä, kyllä mulle kuitenkin tulee se kaikkis oio	Mediateknologinen kuulu lasten ja vanhempien välillä			
Se on ihan jotain semmoisia mitä ei voi käsittää	Heikko pelaamiskulttuurin tuntemus	Pelaamiskulttuurin vieraus	Äitien asenteelliset haasteet	
Vaik en mä itse siihen kauneesti kuulu enkä vähän kuulu	Itsenä rajaaminen pelaamiskulttuurin ulkopuolelle			
Mäheni, se on hulluna kaikkeen elektronikkaan ja konsolien	Luottamus miesten kiinnostukseen tekniikkaa kohtaan			
Mäniä mies on se, joka on kiinnostunut ja ottanut selvää	Luottamus miesten kiinnostukseen pelaamista kohtaan	Asennetasolla pelien koetaan kuuluvan enemmän miesten vastuulle		
Isä tietää mistä enemmän	Luottamus miesten peliikutaidoilliseen tietoon			
Tai isä on pelannu	Luottamus miesten peliikutaidoilliseen osaamiseen			
Elektronikkaa se ostaa ihan mitä vaan ne pyytää. Ei ikinä oo mulle tullukaan	Vähäinen osallistuminen ostopäätöksiin			
Mä en ylipääntänsäkään pelaa määän pelejä	Pelaamattomuus			Äitien peliikutaidon osaamisen haasteet
Con ymmärrä joskus pelata, mutta se on ihan niivään vaikeata	Periksi antaminen vaikeaksi koetun tehtävän edessä	Äitien peliikutaidon alhainen osaamistaso		
Mä olin silmä se sukeen, en ikinä pääteny	Lasten taitojen nopea kehittyminen suhteessa omiin			
Mä sanoin silmä et hiesit sä, niin mun poika sanol, etä no mä oon monia kertaa kertonut sulle	Ajan puute arjessa			
Etukäteen nettikavupolista kaisoi itse	Luottaminen lapsen peliikutaitoon laiteostoissa			
Mun vanhin poika illaa pelejä ymmärrä maalinnas jostakin	Luottaminen lapsen peliikutaitoon peliostoissa	Äidit alisteisessa asemassa suhteessa lastensa peliikutaitoihin		
Mäniä osaa ne sen säännösteleä	Luottaminen lapsen peliikutaitoon pelaamisessa			
En mä voi mennä määän määän silmä joka illa, et täytyy nään silmä olla omia yksityisyyttä	Epävarmuus varhaisnuoren yksityisyyden rajoista			

LIITE 4. Varhaisnuoren pelaamiseen vaikuttavia tekijöitä

Pelaamisen intensiteettiin, sääntöjen asettamiseen ja noudattamisen kontrollointiin vaikuttavia tekijöitä
Ikä, siirtyminen yläkouluun
Sukupuolierot, niin lasten kuin kasvattajienkin
Koululuokka, asuinalue ja ystäväpiiri, tekemisen kulttuuri
Sisarusten esimerkki
Vanhempien esimerkki
Pelilaitteiden sijoittaminen kotona
Vanhempien pelilukutaito
Lapsen pelilukutaito sekä omat sisäiset säätelykeinot
Lapsen oma temperamentti, kiinnostuksen kohteet, motiivit
Vanhempien asenteet pelaamiseen, peleihin ja niiden sisältöihin
Vanhempien asettamat rajat, säännöt ja sääntöjen valvonta
Aikuisten poissaolo, lapsen koulunjälkeinen aika ja muu vapaa-aika
Ystävien vanhempien säännöt tai säännöttömyys
Vanhempien alisteisuus lastensa pelilukutaidon tietotaitotasoon
Saatavilla oleva pelilaitteet ja verkkoyhteydet, mobiililaitteiden yleistyminen, pelien ostamisen helppous verkkokaupoista
Pelimarkkinoiden nopea kehitys, pelien räätälöinti eri ryhmille ja eri kiinnostuksen kohteisiin, eri pelien käyttö eri tilanteissa ja eri tarkoituksiin